GURPS® Quarta Edição

GURPS LITE

Por Scott Haring e Sean Punch

STEVE JACKSON GAMES

GURPS® LITE

Quarta Edição

Uma Introdução ao RPG
da STEVE JACKSON GAMES

Edição de Março de 2020

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: http://t.me/modulobasico

Créditos da Edição Original
Regras para ***GURPS*** criadas por STEVE JACKSON • ***GURPS Lite*** — Regras Condensadas por SCOTT HARING e SEAN PUNCH
Editado por ANDREW HACKARD e STEVE JACKSON
Ilustrado por CHRIS DIEN, TORSTEIN NORDSTRAND, BOB STEVLIC e ERIC WILKERSON • Design Gráfico por JUSTIN DE WITT.

Créditos da Edição Nacional
Tradução: Ana Paula Sedrez de Souza e Erik Vinicius Q. Sampaio
Revisão: Douglas Quinta Reis
Diagramação Eletrônica: Tino Chagas

Sumário

O Que é *GURPS* 1
Glossário 1
O Básico 2
Testes de Habilidade 2
Testes de Reação 3
Avaliação de Dano 4
Personagens 4
Pontos de Personagens 4
Atributos Básicos 4
Características Secundárias 6
Imagem e Aparência 6
Antecedentes Sociais 7
Riqueza e Influência 8
Vantagens 8
Desvantagens 10
Peculiaridades 12
Perícias 12
Lista de Perícias 13
Evolução do Personagem 17
Equipamento 18
Armaduras 18
Escudos 19
Armas 19
Como Jogar 22
Proezas Físicas 22
Proezas Mentais 24
Combate 24
Lesões, Enfermidades, e Fadiga 29
Mundos de Jogo 32
Planilha de Personagem 33

O Que é *GURPS*?

GURPS é a abreviação de *"Generic Universal RolePlaying System"*, (Sistema Genérico e Universal de Interpretação), o RPG do qual essas regras foram condensadas. Por que ele é chamado desta forma? Bem…

"Sistema". Já foram publicados quase duzentos livros diferentes para ***GURPS***, em oito línguas diferentes (até agora). Em todo o mundo ele é conhecido e reconhecido como um modelo de sistema de RPG.

"Genérico". ***GURPS*** começa com regras simples e pode ser ampliado de modo a ter tanto detalhe quanto você queira. Essa versão condensada apresenta as "regras básicas" com as quais a maior parte dos MJs começam.

"Universal". O sistema básico de regras foi desenvolvido com ênfase no realismo. Ele pode ser usado em qualquer situação — cenários de fantasia ou históricos; no passado, presente ou futuro.

"Interpretação". Esse não é apenas um jogo de "matar, pilhar e destruir". As regras foram escritas de modo a tornar possível uma boa representação — e encorajá-la. Em ***GURPS*** você pode, durante algum tempo, fingir ser uma outra pessoa.

O Que Você Precisa Para Jogar

Para jogar, você precisa dessas regras, três dados de seis faces, lápis e uma folha de papel em branco.

Sobre o *GURPS Lite*

Este é um resumo do que é "essencial" em ***GURPS***: todas as regras fundamentais, sem as opções e adornos que com frequência confundem os jogadores novatos. Depois que se sentir confortável com estas regras, você pode pegar o ***GURPS Módulo Básico*** e ir direto para a ação. MJs experientes irão, nós esperamos, encontrar neste livro uma ferramenta valiosa para ensinar a brincadeira para novos jogadores.

Glossário

GURPS é um RPG. E, como qualquer hobby, tem seu próprio linguajar. Para ajudá-lo a compreender os conceitos e termos usados neste jogo (e em outros RPGs), começaremos com algumas definições:

RPG: uma brincadeira na qual os participantes representam pessoas imaginárias ou *personagens*, em um ambiente histórico ou ficcional, e tentam agir da forma que estes personagens agiriam.

MJ (MJ): é o árbitro que escolhe as aventuras, descreve aos jogadores o que ocorre nelas, avalia os resultados e distribui os pontos de bônus.

Personagem: qualquer ser — pessoa, animal, robô etc. — que é representado pelo MJ ou por um dos jogadores.

Personagem do MJ (PdM): qualquer personagem representado pelo MJ.

Personagem do Jogador (PdJ): um personagem criado e representado por um dos jogadores.

Estatísticas: nome pelo qual nos referimos aos valores numéricos que descrevem um personagem, parte do equipamento, etc, coletivamente.

Grupo: um conjunto de PdJs que participam em uma mesma aventura.

Mundo de Jogo: uma ambientação para jogo; um cenário. "Mundo" pode significar, "planeta", mas também pode se referir a uma região ou a um período histórico… ou até mesmo a um universo inteiro.

Aventura: a "unidade" básica em um RPG, a aventura representa uma missão ou trama simples. Ela pode requerer várias sessões de jogo, ou apenas uma.

Encontro: uma "cena" de uma aventura, normalmente uma reunião de PdJs e um ou mais PdMs.

Campanha: uma série contínua de aventuras. Normalmente, as campanhas têm o mesmo elenco de PdJs, e o mesmo MJ (ou time de MJs). Ela pode ser transferida de um mundo de jogo para outro, por qualquer que seja o motivo.

Raça: a espécie à qual o personagem pertence. Personagens não-humanos (elfos, anões, halflings e marcianos, por exemplo) são comuns em RPGs.

GURPS Lite é uma marca registrada 1998, 1999, 2000, 2001, 2003, 2004, 2007, 2020 da Steve Jackson Games Incorporated. Este livro foi produzido para ser distribuído gratuitamente. É absolutamente proibida a incorporação deste jogo ou parte dele em outros produtos para distribuição por quaisquer meios. É proibida a venda deste livreto ou sua inclusão como parte de qualquer produto para venda sem a permissão escrita da Steve Jackson Games Incorporated. Visite nosso site em www.devir.com.br.
Você pode também nos enviar uma carta para Devir Livraria Ltda. Caixa Postal 15239 — CEP 01599-970 — São Paulo — SP.

O Básico

O ***GURPS*** usa apenas dados de seis faces. Para avaliar o dano causado em combate (e várias outras coisas), é utilizado o sistema "dado + acréscimos". Se a arma causa "4d+2" pontos de dano, isso significa: "jogue 4 dados e adicione 2 ao resultado." Da mesma forma, "3d-3" é uma forma abreviada de dizer "jogue 3 dados e subtraia 3 do resultado." Se você encontrar a expressão "2d," ela será uma abreviação de "jogue 2 dados."

GURPS Lite descreve apenas três "mecanismos de jogo" básicos: testes de habilidade, testes de reação e avaliação de dano.

Testes de Habilidade

Um "teste de habilidade" é uma jogada de dados feita quando você precisa "testar" uma das perícias ou habilidades do personagem. Algumas vezes você jogará os dados; outras o MJ fará o teste por você. Exemplo: você pode fazer um teste, ou jogar contra a Força do personagem para ver se ele consegue impedir que uma porta pesada seja fechada.

O Que Jogar

Toda vez que um personagem tentar realizar uma ação (ex., usar uma perícia), o jogador joga três dados para determinar o resultado. Isto é chamado de *teste de habilidade*. A tarefa em questão será *bem-sucedida* se o resultado dos dados for *menor ou igual* ao número que governa a ação — quase sempre o valor de uma perícia ou de um atributo. Se não for, o teste *fracassa*. Exemplo: se você está fazendo um teste contra a Força, e a ST do personagem é igual a 12, um resultado menor ou igual a 12 será um sucesso. Portanto, quanto maior o número contra o qual você está fazendo o teste, mais fácil é ser bem-sucedido.

Qualquer que seja o valor básico contra o qual você esteja jogando, um resultado igual a 3 ou 4 é *sempre* um sucesso, enquanto um resultado igual a 17 ou 18 é *sempre* um fracasso.

Em geral, o jogador faz as jogadas de dados para as ações de seus personagens. Entretanto, o MJ sempre pode optar por jogar os dados em segredo — v. *Quando o MJ Faz os Testes*, mais adiante.

Quando Fazer um Teste

Para não atrasar a sessão com infinitas jogadas de dados, o MJ só deve exigir um teste de habilidade se…

- A vitalidade, riqueza, os amigos, a reputação ou os equipamentos de um PdJ estão em risco. Isso inclui perseguições, combate (mesmo que um alvo parado sofra um ataque à queima-roupa), espionagem, ladinagem, entre outras "atividades de aventureiro" similares.
- Um PdJ tenta adquirir aliados, informações, novas habilidades, posição social ou riqueza.

O MJ *não deve* exigir testes para…

- Tarefas muito triviais, como atravessar a rua, dirigir até o centro da cidade, alimentar o cachorro, encontrar um mercadinho ou ligar o computador.
- O trabalho diário em um emprego mundano e não-aventureiro.

Quando o MJ Faz os Testes

Há dois tipos de circunstâncias onde o MJ deve fazer o teste pelo PdJ e não pode deixar o jogador ver o resultado:

1. Quando o *personagem* não poderia nunca ter certeza se obteve sucesso ou não.
2. Quando o *jogador* não deve saber o que está acontecendo.

Modificadores

Muitas vezes, as regras especificam *modificadores* para alguns testes de habilidade. Esses bônus e penalidades afetam o *número contra o qual o jogador está fazendo o teste* — o "número alvo" — e não o resultado dos dados. Os bônus sempre melhoram suas chances, enquanto as penalidades sempre as reduzem.

Por exemplo, quando o personagem estiver usando a perícia Arrombamento no escuro, o MJ poderá dizer ao jogador que ele está submetido a uma penalidade igual a -5 neste teste. Se o nível de habilidade em Arrombamento do personagem for 9, o jogador fará um teste contra 9 menos 5, ou seja, 4, quando o personagem estiver no escuro.

Cenários específicos podem oferecer modificadores que facilitem ou dificultem uma determinada situação. Por exemplo, a aventura pode descrever que um cadeado específico oferece um bônus de +10 para ser aberto, pois é primitivo e malfeito. Se o nível de habilidade em Arrombamento do personagem é de 9, então ele faria um teste contra 9 + 10, ou 19. Uma vez que o maior resultado possível em 3d é 18, aparentemente o sucesso é garantido. Nem sempre — v. *Sucesso Decisivo e Falha Crítica,* mais adiante.

Os modificadores são sempre cumulativos, exceto quando indicado o contrário. Por exemplo, se o personagem tentou abrir aquele cadeado primitivo no escuro, os *dois* modificadores se aplicam; o jogador faz um teste contra 9 - 5 + 10, ou seja, 14.

Nível de Habilidade Básico vs. Nível de Habilidade Efetivo

O *nível de habilidade básico* de um personagem é seu NH real em uma determinada perícia, conforme registrado na planilha de personagem. O *nível de habilidade efetivo* de um personagem quando ele realiza uma tarefa é igual ao NH básico mais ou menos quaisquer modificadores que se apliquem à tarefa. Nos exemplos de Arrombamento acima, o NH básico é 9, em todos os casos, enquanto o NH efetivo foi 4, 19 e 14.

Um personagem não pode fazer um teste de habilidade se seu NH efetivo for menor que 3, a menos que esteja tentando uma *jogada de defesa ativa* (pág. 28).

Grau de Sucesso ou Fracasso

Depois de calcular o NH efetivo, aplicando todos os modificadores ao NH básico, jogue 3d para determinar o resultado. Se a soma dos dados for menor ou igual que o NH efetivo, o personagem obteve sucesso e a diferença entre o resultado e o NH efetivo é chamada de *margem de sucesso*.

Exemplo: Um personagem com um NH efetivo de 18 obtém um resultado de 12 nos dados e é bem-sucedido; sua margem de sucesso é 6.

Se o resultado for *maior* que o NH efetivo, o personagem fracassou e a diferença entre o resultado e o NH efetivo é chamada de *margem de fracasso*.

Exemplo: Um personagem com um NH efetivo de 9 obtém um resultado de 12 nos dados e fracassa; sua margem de fracasso é 3.

Muitas regras usam a margem de sucesso ou de fracasso para avaliar os resultados que realmente influem no jogo, por isso, tome o cuidado de anotar este valor quando fizer o teste.

Sucesso Decisivo e Falha Crítica

Um *sucesso decisivo* é um resultado especialmente *positivo*.

- Um resultado igual a 3 ou 4 nos dados é *sempre* um sucesso decisivo.
- Um resultado igual a 5 é um sucesso decisivo *se o NH efetivo for 15+*.
- Um resultado igual a 6 é um sucesso decisivo *se o NH efetivo for 16+*.

Quando o jogador obtém um sucesso decisivo, o MJ determina o que acontece. Sempre algo bom! Quanto menor o resultado, melhor deve ser a bonificação oferecida.

Uma *falha crítica* é um resultado especialmente *ruim*.

- Um resultado igual a 18 é *sempre* uma falha crítica.
- Um resultado igual a 17 é uma falha crítica *se o NH efetivo for menor ou igual a 15*; caso contrário, é apenas um fracasso comum.
- Qualquer resultado 10 pontos ou mais acima do NH *efetivo* é uma falha crítica: 16 no caso de um NH igual a 6, 15 no caso de um NH igual a 5, e assim por diante.

Quando o jogador obtém uma falha crítica, o MJ determina o que acontece. Sempre algo ruim! Quanto menor o resultado, pior deve ser o desastre.

Tentativas Repetidas

Em algumas situações, um personagem só tem uma chance para acertar (desarmar uma bomba, saltar sobre uma fenda, remover um apêndice inflamado, agradar o Rei com uma canção). Em outras, é possível repetir a tentativa até conseguir (abrir um cadeado, fisgar um peixe, analisar um veneno). Existem ainda outras situações onde o personagem não sabe se obteve sucesso ou não até ser tarde demais (traduzir um antigo mapa do tesouro, fazer um pedido num restaurante chinês, construir um barco). E por fim, existem aquelas situações em que o personagem pode ficar ferido como resultado de um fracasso, mas pode se dar ao luxo de fracassar algumas vezes (escalar um muro, impressionar os membros de uma tribo selvagem).

O MJ deve usar o bom senso para fazer a distinção entre esses casos e definir qual deles corresponde à situação na qual os personagens se encontram.

Disputas

Em algumas ocasiões, é possível que dois personagens precisem comparar atributos, perícias ou outras características a fim de resolver uma disputa. Nem *sempre* o personagem com maior valor vence, contudo… embora essa seja uma boa aposta. Uma "Disputa" é uma maneira rápida de lidar com uma situação competitiva sem representá-la em detalhes. Em uma Disputa, cada competidor faz um teste de habilidade contra a característica que está sendo testada — com todos os modificadores aplicáveis — e depois compara o resultado com o oponente. Há duas maneiras diferentes de fazer esta comparação.

Disputa Rápida

Uma "Disputa Rápida" é uma competição que termina em um curto período de tempo — geralmente um segundo, ou mesmo *instantaneamente*. Alguns exemplos incluem dois inimigos lutando para se apossar de uma arma, ou dois arremessadores de faca verificando quem consegue acertar mais próximo do centro do alvo.

Cada competidor faz seu teste de habilidade. Se um deles obtiver sucesso e o outro fracassar, o vencedor será óbvio. Se os dois vencerem, o vencedor será aquele com maior margem de sucesso; se os dois fracassarem, o vencedor será aquele com menor margem de fracasso. Um empate indica que ninguém venceu (nos exemplos acima, os dois lutadores agarraram a arma ao mesmo tempo, ou as facas atingiram a mesma distância do centro do alvo).

Margem de Vitória

O valor pelo qual o vencedor derrotou o perdedor muitas vezes é importante — um sucesso por 5 contra um fracasso por 5 geralmente é mais significativo que um sucesso por 2 contra um sucesso por 1! A "margem de vitória" do vencedor é a diferença entre sua margem de sucesso e a margem de sucesso do perdedor, se os dois obtiveram sucesso, ou a soma de sua margem de sucesso com a margem de fracasso do perdedor, se um obteve sucesso e o outro fracassou, ou ainda, a diferença entre a margem de fracasso do vencedor e a margem de fracasso se perdedor, se os dois fracassaram.

Disputa Normal

Uma "Disputa Normal" é uma competição lenta com muitas idas e vindas — por exemplo, uma disputa de queda de braço.

Cada personagem faz seu teste de habilidade. Se um deles obtiver sucesso e o outro fracassar, o vencedor será óbvio. Se os dois vencerem, ou fracassarem, a posição relativa dos competidores permanece inalterada e eles jogam novamente. Em algum momento, um dos personagens será bem-sucedido, enquanto o outro irá fracassar. Nesse ponto, aquele que foi bem-sucedido será o vencedor.

A duração em *tempo de jogo* de cada tentativa depende da atividade em questão e fica a critério do MJ. Em uma situação de combate, cada tentativa leva um segundo, mas em uma disputa de pesquisa bibliotecária, onde o destino do mundo depende de quem encontrar primeiro uma referência obscura, cada tentativa pode representar alguns dias.

Testes de Reação

Quando os PdJs encontram um PdM cuja reação a eles não é predeterminada (v. Reações Predeterminadas, a seguir), o MJ deve fazer um "teste de reação" jogando 3d. Quanto maior o resultado, melhor a reação. O MJ então interpreta o PdM de acordo com as diretrizes da *Tabela de Reações*.

O MJ deve fazer a jogada em segredo. Os jogadores não devem saber, por exemplo, se um velho fazendeiro de aparência amistosa está dando um conselho honesto ou se está conduzindo os heróis a uma armadilha.

Um teste de reação *não é* um teste de habilidade. Existem três diferenças importantes:

1. Não existe um "número alvo" contra o qual jogar.
2. Um resultado alto é *bom*, não ruim.
3. Os modificadores de reação são aplicados diretamente ao resultado dos dados. Um *bônus* no teste de reação é qualquer fator que torne os PdMs *mais amistosos*, enquanto uma *penalidade* é algo que conduz os PdMs *contra* os PdJs.

Seguem alguns modificadores comuns:

Aparência física e comportamento. Isso é importante principalmente para o PdJ que conduz a conversa! Uma aparência física acima da média confere um bônus, assim como as características Carisma, Lamentável, Por Dentro da Moda e Voz Melodiosa. Na maioria das vezes, a impressão de um Status elevado também confere bônus. Uma aparência física abaixo da média e muitas desvantagens resultam em penalidades.

Preconceitos raciais ou regionais. Elfos não gostam de anões, franceses são indiferentes com alemães e assim por diante. Isso normalmente é representado com penalidades e representado pela desvantagem Estigma Social para o PdJ ou Intolerância por parte do PdM.

Comportamento adequado dos jogadores! Eis uma chance de recompensar uma boa interpretação. Uma boa abordagem deve valer um bônus de +1 ou mais! Uma abordagem totalmente inadequada que antagonize o PdM deve resultar numa penalidade de -1 ou -2 nos testes de reação do grupo todo. Não diga aos jogadores "Você estragou tudo!" — só interprete o personagem ofendido e deixe-os descobrir por si mesmos.

Testes de reação aleatórios são ótimos, pois acrescentam um toque de imprevisibilidade ao jogo — o que é bastante divertido para o MJ também! Entretanto, *nunca substitua a razão e a lógica por jogadas aleatórias de dados*.

Tabela de Reações

Jogue três dados e aplique todos os modificadores de reação.

0 ou menos: Desastrosa. O PdM odeia os PdJs e faz o possível para prejudicá-los. Nada será impossível: atacar, trair, ridicularizar em público, ou até mesmo ignorar um pedido de vida ou morte; são todas possibilidades válidas.

1 a 3: Muito Ruim. O PdM antipatiza com os PdJs e tenta prejudicá-los se isso lhe for conveniente: atacando, oferecendo termos absolutamente injustos em uma transação comercial e assim por diante.

4 a 6: Ruim. O PdM dá pouca importância para os PdJs e irá prejudicá-los (como citado acima), se isso lhe trouxer algum benefício.

7 a 9: Fraca. O PdM não se deixa impressionar. Ele pode ameaçar, exigir um suborno altíssimo para concordar em ajudar o grupo, ou algo similar.

10 a 12: Neutra. O PdM ignora os PdJs tanto quanto possível. Ele está totalmente desinteressado. Enquanto os protocolos forem seguidos, as transações transcorrerão calmas como de costume.

13 a 15: Boa. O PdM gosta dos PdJs e será prestativo dentro de limites cotidianos razoáveis. Pedidos razoáveis serão atendidos.

16 a 18: Muito Boa. O PdM tem os PdJs em alta conta e é bastante prestativo e amistoso, oferecendo ajuda voluntariamente e apresentando condições vantajosas em quase todos os negócios.

19 ou melhor: Excelente. O PdM fica extremamente impressionado com os PdJs e os ajuda da melhor forma possível, dentro dos limites de suas capacidades — talvez arriscando até mesmo sua vida, dinheiro ou reputação em nome deles.

Avaliação de Dano

Uma avaliação de dano é feita quando se precisa saber a extensão do dano causado contra um adversário durante um combate. As avaliações de dano usam o formato "dados + acréscimos" (v. pág. 2).

Muitas coisas podem afetar a intensidade do dano provocado pelo ataque do personagem. Uma armadura reduz o dano sofrido por quem a usa; alguns ataques causam mais dano se ultrapassarem a armadura: todas essas coisas serão explicadas nas regras de combate — v. pág. 29.

Personagens

Quando joga RPG, você interpreta outra pessoa — um "personagem" que você criou. O ***GURPS*** permite que o jogador decida exatamente que tipo de herói ele irá interpretar. Um minerador de asteroides? Um mago? Um viajante do tempo profissional? Você pode se inspirar em qualquer herói ou heroína da ficção ou, se preferir, criar seu próprio "eu". Quando souber qual papel deseja interpretar, será hora de começar a dar vida a esse personagem.

O MJ (Mestre de Jogo — a pessoa que "conduz" o jogo) deve dar ao jogador um número de *pontos de personagem* para ele "comprar" habilidades para o personagem. Por exemplo, quanto mais forte você quiser que seja o personagem, mais pontos terá que gastar. O jogador pode comprar características sociais, como a riqueza, habilidades especiais chamadas de *vantagens* (v. pág. 8).

Se quiser mais habilidades do que pode pagar com os pontos determinados pelo MJ, o jogador pode conseguir alguns pontos adicionais fazendo com que seu personagem tenha força, aparência, riqueza, status social, etc., abaixo da média, ou escolhendo *desvantagens* — limitações específicas, como uma visão ruim ou medo de altura (v. pág. 10).

As duas coisas mais importantes que um jogador deve saber sobre seu personagem são *quem ele é*, e *qual será o papel dele durante as aventuras*. É importante saber que tipo de aventura o MJ está planejando e que tipos de personagem ele vai permitir. Depois, é só começar a preencher os detalhes. Existem várias formas de se fazer isso.

Você escolhe as habilidades que desejar, gasta os pontos de personagem e elabora um conceito de personagem que combina com essas habilidades. Um bom personagem é muito mais que uma coletânea de habilidades, mas o processo de "compra" de habilidades pode sim ser uma fonte de inspiração.

Em vez disso, o jogador pode escolher primeiro os aspectos essenciais do personagem — o conjunto de elementos que o *definem*; sua história pessoal, aparência, comportamento, aptidões e perícias. Pense na maneira como ele adquiriu essas qualidades e depois gaste os pontos em características que combinam com essa condição.

Pontos de Personagem

Os pontos de personagem são a "moeda" usada durante a criação de personagens. Tudo que melhora suas habilidades *custa* pontos de personagem; o jogador deve gastar o número de pontos indicado na descrição da habilidade e anotá-la em sua planilha de personagem para usá-la durante o jogo. Tudo que reduz as capacitações do personagem tem um custo negativo — isto é, *devolve* pontos. Por exemplo, um personagem de 125 pontos que gasta 75 pontos em vantagens e escolhe -15 pontos em desvantagens, ainda tem 65 pontos para gastar (125 - 75 + 15).

Pontos Iniciais

O MJ decide com quantos pontos os PdJs (personagens dos jogadores) — os heróis — serão criados. Isso vai depender de quão capazes ele quer que eles sejam. Seguem alguns exemplos de níveis de poder, com sugestão de pontos iniciais para os heróis:

Fraco (menos de 25 pontos): Crianças pequenas, escravos não-sapientes, zumbis, etc.

Médio (25–50 pontos): Pessoas comuns, como contadores ou motoristas de táxi.

Competente (50–75 pontos): Atletas, policiais, fidalgos ricos… qualquer um que tenha uma vantagem clara sobre as pessoas comuns do cenário.

Excepcional (75–100 pontos): Atletas *brilhantes*, policiais *experientes*, etc.

Heroico (100–200 pontos): Pessoas no auge realístico do avanço físico, mental e/ou social; ex., SEALs*, os melhores cientistas do mundo e milionários.

Fenomenal (200–300 pontos): Papéis principais em filmes de kung fu, romances fantásticos, etc.

Lendário (300–500 pontos): Protagonistas de poemas épicos e folclore.

Esse valor de pontos iniciais às vezes é chamado de *nível de poder* da campanha.

Limite de Desvantagens

Uma *desvantagem* é qualquer coisa que possua um custo negativo, inclusive valores baixos de atributo, status social reduzido e todas as deficiências relacionadas em *Desvantagens* (pág. 10). Em teoria, o personagem pode continuar acumulando desvantagens até ter pontos o bastante para comprar quaisquer vantagens e perícias que o jogador queira. Na prática, a maioria dos MJs impõe um limite ao número de pontos em desvantagens que um personagem pode ter. Uma regra adequada é limitar as desvantagens a 50% dos pontos iniciais — por exemplo, -75 pontos em uma aventura de 150 pontos.

Atributos Básicos

Quatro parâmetros, chamados de "atributos", definem as habilidades básicas do personagem, são eles: Força (ST), Destreza (DX), Inteligência (IQ) e Vitalidade (HT).

O valor 10 em cada atributo é *gratuito* e representa a média dos seres humanos. Valores mais altos custam pontos de personagem: 10 pontos para aumentar a ST ou a HT em um nível, 20 para aumentar a DX ou a IQ em um nível. Da mesma forma, valores menores que 10 têm um custo negativo: -10 pontos para cada nível de ST ou HT, -20 pontos para cada nível de DX ou IQ (lembre-se que esses valores em pontos negativos indicam que você ganha mais pontos para gastar em outras coisas!).

A maioria dos personagens tem valores de atributo que variam entre 1 e 20, sendo que a maioria dos seres humanos normais tem valores que variam entre 8 e 12. Valores acima de 20 são possíveis, mas normalmente reservados a criaturas divinas — consulte o MJ antes de comprar um atributo tão alto. Por outro lado, 1 é o valor mínimo para um ser humano.

As escolhas do jogador em relação aos atributos básicos determinam as habilidades do personagem — suas forças e fraquezas — por todo o jogo. Escolha-os com cuidado.

6 ou menos: *Incapacitante*. Um valor tão baixo num atributo limita enormemente o estilo de vida do personagem.

7: *Ruim*. As limitações do personagem são claras e evidentes para qualquer um que o conheça. Este é o menor valor que um personagem pode ter e ainda ser considerado capaz.

8 ou 9: *Abaixo da média*. Estes valores são limitantes, mas estão dentro da média dos seres humanos. O MJ pode proibir que os atributos tenham valores abaixo de 8 para aventureiros em atividade.

10: *Média*. A maioria dos humanos se dá muito bem com um valor de atributo de 10!

* membros da SEAL, Sea, Air, Land, força especial da Marinha americana.

11 ou 12: *Acima da média*. Estes valores são superiores, mas dentro do que se espera de um ser humano.

13 ou 14: *Excepcional*. Atributos nesses valores ficam evidentes na forma de músculos fortes, graça felina, diálogos sagazes ou uma saúde de ferro — para aqueles que conhecem o personagem.

15 ou mais: *Impressionante*. Um valor de atributo tão alto chama constantemente a atenção e provavelmente guiará as opções profissionais do personagem.

GURPS
PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome _____ Jogador _____ Total de Pontos _____
Altura ____ Peso ____ Mod. de Tamanho ____ Idade ____ Pontos p/ Gastar ____
Aparência _____

ST		[ ]	PV		ATUAL	[ ]
DX		[ ]	Vont			[ ]
IQ		[ ]	Per		ATUAL	[ ]
HT		[ ]	PF			[ ]

Línguas — Falada — Escrita

RD

NT: _____ [ ]
Familiaridades Culturais

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ____ DANO GdP ____ GeB ____
VEL. BÁSICA ____ [ ] DESL. BÁSICO ____ [ ]

CARGA	DESLOCAMENTO	ESQUIVA
Nenhuma (0) = BC	DB×1	Esquiva
Leve (1) = 2×BC	DB×0,8	Esquiva -1
Média (2) = 3×BC	DB×0,6	Esquiva -2
Pesada (3) = 6×BC	DB×0,4	Esquiva -3
Muito Pesada (4) = 10×BC	DB×0,2	Esquiva -4

APARAR

BLOQUEIO

Modificadores de Reação
Aparência _____
Status _____
Reputação _____

VANTAGENS E QUALIDADES

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

PERÍCIAS
Nome — NH — NH Relativo

Uma versão oficial de duas páginas da planinha de personagem pode ser encontrada nas págs. 33–34. Essa e outras planilhas apresentadas no ***GURPS*** podem ser encontradas em **www.sjgames.com/gurps/resources/**

Força (ST)

± 10 pontos/nível

A Força mede a estrutura e o poder físico. Este é um atributo crucial para personagens guerreiros em mundos primitivos, pois permite que o personagem cause *e absorva* mais dano durante um combate corpo a corpo. Além disso, todos os aventureiros podem se beneficiar de um alto valor de ST para erguer e arremessar objetos ou se mover rapidamente quando estiverem carregando alguma coisa.

A Força é mais "ampla" que os outros atributos; valores maiores que 20 são comuns entre animais grandes, monstros de cenários de fantasia e robôs.

Destreza (DX)

± 20 pontos/nível

A Destreza é uma medida da agilidade, coordenação e capacidade motora. Ela controla a habilidade básica do personagem na maior parte dos esportes, lutas, perícias para a operação de veículos e perícias artesanais que exigem um toque delicado. A DX também ajuda a determinar a Velocidade Básica (uma medida do tempo de reação, pág. 6) e o Deslocamento Básico (quão rápido o personagem é capaz de correr, pág. 6).

Inteligência (IQ)

± 20 pontos/nível

Em termos gerais, a Inteligência mede a capacidade intelectual do personagem, incluindo a criatividade, intuição, memória, percepção, raciocínio, sanidade e força de vontade. Ela governa a habilidade básica do personagem em todas as perícias "mentais" — ciências, interações sociais, magia etc. Todo mago, cientista ou inventor precisa, antes de qualquer coisa, de um valor elevado de IQ. Os valores de algumas características secundárias como Vontade (pág. 6) e Percepção (pág. 6) são baseados no valor de IQ.

Vitalidade (HT)

± 10 pontos/nível

A vitalidade mede a energia e a saúde. Ela representa o vigor, a resistência (a venenos, doenças, radiação etc.) e a "persistência" física de uma pessoa. Um valor elevado de HT é bom para qualquer tipo de personagem, *especialmente* para guerreiros em cenários de baixo nível tecnológico. A HT determina o número de Pontos de Fadiga e entra no cálculo da Velocidade Básica (pág. 6) e do Deslocamento Básico (pág. 6).

Base de Carga (BC)

A Base de Carga representa o peso máximo que o personagem consegue levantar acima da cabeça com *uma* mão em *um* segundo. Esse valor é igual a (ST × ST)/10 kg. Se a BC for 5 kg ou mais, arredonde para o número inteiro mais próximo; ex.: 7,29 kg tornam-se 7 kg. Na média, os seres humanos têm ST 10 e uma BC de 10 kg.

Destro ou Canhoto

É você quem decide se seu personagem é destro ou canhoto. Sempre que resolver fazer uma ação importante com a mão inábil, o personagem sofre uma penalidade de -4 no teste de habilidade. Esta penalidade não se aplica a coisas que *normalmente* já fazemos com a mão inábil, como, por exemplo, usar um escudo.

O ***GURPS*** não faz distinção entre personagens destros e canhotos; qualquer um dos casos custa 0 pontos. Entretanto, a Ambidestria é uma vantagem que tem um custo em pontos de personagem — v. pág. 8.

Características Secundárias

"Características secundárias" são medidas que dependem diretamente dos valores de atributo do personagem. Você pode aumentar ou diminuir essas medidas ajustando os atributos.

Pontos de Vida (PV) representa a capacidade do corpo do personagem de suportar ferimentos. O personagem tem um número de Pontos de Vida igual à sua ST. Por exemplo, um personagem com ST 10 tem 10 PV.

Vontade (Vont) mede a capacidade do personagem de resistir ao estresse psicológico (lavagem cerebral, medo, hipnotismo, interrogatório, sedução, tortura, etc.) e sua resistência contra ataques sobrenaturais (magia, psiquismo etc.). O valor Vont de um personagem é igual à sua IQ. Perceba que a Vontade não é o mesmo que resistência física — para isso, é preciso comprar HT!

Percepção (Per) representa a prontidão geral do personagem. O MJ faz um "teste de Sentidos" contra a Per do personagem para ver se ele percebe alguma coisa. A Percepção de um personagem é igual à sua IQ.

Pontos de Fadiga (PF) representam o "estoque de energia" armazenado no personagem. Um personagem tem um número de PF igual à sua HT. Por exemplo, um personagem com HT 10 tem 10 PF.

Velocidade Básica é uma medida dos reflexos e da agilidade física do personagem. Ela ajuda a determinar sua velocidade de corrida, suas chances de se esquivar de um ataque e a ordem na qual ele age durante um combate (um valor elevado de Velocidade Básica permitirá que o personagem aja antes que seus oponentes).

Para calcular a Velocidade Básica de um personagem, some seus valores de HT e DX e divida o resultado por 4. Não arredonde esse valor. 5,25 é melhor que 5!

Esquiva: O valor da defesa Esquiva do personagem (v. Esquiva, pág. 28) é igual à sua Velocidade Básica + 3, ignorando as frações. Por exemplo, um personagem com uma Velocidade Básica de 5,25 terá uma Esquiva de 8. Para escapar de um ataque é preciso obter um resultado menor ou igual à Esquiva num teste com 3d.

Deslocamento Básico é a velocidade terrestre medida em metros por segundo, ou seja, quão rápido o personagem é capaz de correr (embora ele possa ir um pouco mais rápido se "disparar" em linha reta; v. pág. 23).

Dano

A ST do personagem determina quanto dano ele causa em um combate sem armas ou com uma arma de combate corpo a corpo. Dois tipos de dano derivam da ST:

Dano por ***golpe de ponta*** (abreviado como ***GdP***) é o dano básico de um soco, chute ou mordida ou de um ataque com uma arma de ponta, como uma lança ou um florete.

Dano por ***golpe em balanço*** (abreviado como ***GeB***) é o dano básico causado por armas que descrevem um arco durante os golpes, como o machado, o porrete ou a espada — ou qualquer coisa que funcione como uma alavanca para multiplicar a ST.

Consulte a tabela a seguir para saber o dano básico causado pelo personagem, expresso no formato "dados + acréscimos".

Tabela de Dano

ST	*GdP*	*GeB*
1	1d-6	1d-5
2	1d-6	1d-5
3	1d-5	1d-4
4	1d-5	1d-4
5	1d-4	1d-3
6	1d-4	1d-3
7	1d-3	1d-2
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2

Na planilha de personagem, o dano por GdP é anotado ao lado do dano por GeB, os dois separados por uma barra. Exemplo: para um personagem com ST 13, anote "Dano 1d/2d-1".

O Deslocamento Básico começa com um valor igual à Velocidade Básica, ignorando as frações; por exemplo, um personagem com Velocidade Básica 5,75 tem um Deslocamento Básico de 5. Uma pessoa comum tem Deslocamento Básico 5; portanto, é capaz de correr mais ou menos 5 metros por segundo sem nenhuma carga.

Imagem e Aparência

Isso define as características "sociais" intrínsecas do personagem: aparência, educação e porte. Características com pontuações positivas (ex., uma aparência melhor que a média e Voz Melodiosa) são consideradas vantagens (pág. 8), e obedecem todas as regras normais para vantagens. Outras características (ex., uma aparência abaixo da média, Hábitos Detestáveis) têm valores negativos e são tratadas como desvantagens (pág. 10). Há outras características ainda (como peso, altura e ser destro ou não) que meramente adicionam "cor" ao personagem.

Aparência

A aparência é, principalmente, um "efeito especial" — você pode escolher a aparência que quiser para seu personagem.

A aparência é expressa em níveis. A maior parte das pessoas tem uma aparência "comum" que custa 0 ponto. A beleza concede um bônus de reação, o que é uma vantagem e, portanto, custa pontos. Uma aparência desagradável impõe uma penalidade de reação, o que é uma desvantagem e concede pontos de personagem.

Hediondo: O personagem tem alguma característica repugnante em sua aparência — talvez uma doença de pele grave ou um glaucoma. É provável inclusive que ele tenha vários destes problemas ao mesmo tempo. O personagem recebe uma penalidade de -4 nos testes de reação. *-16 pontos*.

Feio: Como no caso anterior, mas não tão grave — talvez apenas um cabelo seboso ou dentes tortos. O personagem recebe uma penalidade de -2 nos testes de reação. *-8 pontos*.

Desagradável: O personagem tem algo de antipático nele, mas nada que possa ser

apontado com precisão. Ele recebe uma penalidade de -1 nos testes de reação. *-4 pontos*.

Comum: o nível padrão. A maioria das pessoas tem uma aparência comum. *0 pontos*.

Atraente: O personagem não poderia participar de concursos de beleza, mas definitivamente tem uma boa aparência. Esta característica concede um bônus de +1 nos testes de reação. *4 pontos*.

Elegante (ou Bonito): O personagem *poderia* entrar em concursos de beleza. Esta característica concede um bônus de +4 nos testes de reação feitos por pessoas que se sentem atraídas por membros do sexo do personagem e um bônus de +2 para todas as outras. *12 pontos*.

Muito Elegante (ou Muito Bonito): O personagem poderia *vencer* concursos de beleza — com regularidade. Esta característica concede um bônus de +6 nos testes de reação feitos por pessoas que se sentem atraídas por membros do sexo do personagem e um bônus de +2 para todas as outras. *16 pontos*.

Carisma

5 pontos/nível

O personagem tem uma aptidão natural para impressionar e liderar outras pessoas. Qualquer um pode conseguir um carisma ilusório por meio da boa aparência, boas maneiras e inteligência, mas o carisma *real* funciona independente disso. Cada nível concede um bônus de +1 em todos os testes de reação feitos por seres inteligentes com quem o personagem interage ativamente (em conversas, palestras, etc.), além de um bônus de +1 nos testes de Influência (v. *Testes de Influência*, pág. 24) e +1 nas perícias Liderança e Oratória. O MJ pode definir que o Carisma do personagem não afeta os membros de raças muito diferentes.

Hábitos Detestáveis

-5, -10 ou -15 pontos

O personagem normalmente (ou sempre) se comporta de uma maneira considerada repugnante pelos outros. Um Hábito Detestável vale -5 pontos para cada redutor de -1 nos testes de reação das pessoas que percebem esse problema. Especifique o comportamento quando criar o personagem e defina com o MJ o seu valor em pontos.

Exemplos: Cheiro ruim, coçar-se constantemente ou voz irritante, são exemplos de hábitos que concedem -1 nos testes de reação e, portanto, valem -5 pontos cada. Ficar o tempo todo fazendo trocadilhos irritantes ou cuspir no chão constantemente poderiam impor penalidades de -2 nos testes de reação e, por isso, valeriam -10 pontos cada. Hábitos de -15 pontos (-3 nos testes de reação) ficam a cargo da imaginação dos jogadores depravados o bastante para querê-los!

Voz Melodiosa

10 pontos

O personagem tem uma voz clara, atraente e ressonante. Ele recebe um bônus de +2 em todas as perícias que dependem de falar ou cantar (com a aprovação do MJ, é claro). Ele recebe também um bônus de +2 em qualquer teste de reação feito por alguém que possa ouvir sua voz.

Antecedentes Sociais

Ser tecnologicamente avançado ou ter um talento para idiomas é uma vantagem. Uma *inadequação* nessas áreas pode ser uma desvantagem que torna o indivíduo incapacitado.

Nível Tecnológico (NT)

O "nível tecnológico" é um número que indica o grau de desenvolvimento tecnológico de uma sociedade. Quanto mais avançada é a sociedade, maior seu NT. O MJ sempre dirá qual o NT médio do cenário de jogo.

Personagens também têm um NT; normalmente igual ao da tecnologia com a qual estão familiarizados. A não ser que o personagem seja especialmente primitivo ou avançado, seu NT pessoal será o mesmo que a média do cenário da campanha.

Em alguns cenários, o NT pessoal do personagem pode diferir do NT médio da campanha. Um mundo pode ter um NT médio de 8, mas os cidadãos de uma nação avançada poderiam ter NT9, enquanto os de uma região subdesenvolvida teriam um NT7.

NT Baixo

-5 pontos/por NT abaixo do NT da campanha

O NT pessoal do personagem é inferior ao NT da campanha. Ele começa *sem nenhum* conhecimento (ou valor predefinido em perícias) relacionado com equipamentos acima do seu NT pessoal. Ele pode aprender perícias tecnológicas baseadas em DX (relacionadas com veículos, armas etc.) durante a campanha, se encontrar um professor, mas diferenças fundamentais de pensamento impedem que ele aprenda as perícias tecnológicas baseadas em IQ.

NT Alto

-5 pontos/por NT acima do NT da campanha

O NT pessoal do personagem é maior que o NT da campanha. Ele pode começar a aventura com perícias relacionadas a equipamentos de NT menor ou igual ao seu NT pessoal. Isso é mais útil se ele também tiver acesso aos equipamentos de NT alto, mas o conhecimento de um médico ou cientista de NT alto pode ser muito útil em um cenário de NT baixo, mesmo sem os equipamentos especializados!

Idiomas

O ***GURPS*** assume que a maioria dos personagens é capaz de ler e escrever em sua língua "materna". Essa habilidade não custa nenhum ponto, mas você deve anotar a língua materna do personagem em sua planilha; por exemplo. "Português (Materna) [0]".

Níveis de Compreensão

O custo em pontos para se aprender um idioma adicional depende do "nível de compreensão" do personagem: uma medida de quão bem ele entende aquele idioma como um todo. Há quatro níveis de compreensão:

Nenhum: O personagem não sabe nada sobre o idioma. *0 pontos*.

Rudimentar: O personagem sabe o suficiente para continuar sua vida cotidiana, mas está sujeito a uma penalidade de -3 quando utiliza perícias que dependem daquele idioma. *Um ponto para o idioma falado, um ponto para o escrito*.

Com Sotaque: O personagem consegue se comunicar de forma clara. Está sujeito a um redutor igual a -1 quando estiver usando perícias que dependem do idioma. *Dois pontos para o idioma falado, dois pontos para o escrito*.

Materna: O personagem é capaz de usar o idioma tão bem quanto um nativo alfabetizado. Ele começa com um idioma neste grau de graça. *Três pontos para o idioma falado, três pontos para o escrito*.

Alfabetização

O nível de compreensão do idioma escrito define o grau de alfabetização do personagem naquele idioma:

O nível de compreensão da língua escrita define o grau de alfabetização do personagem naquela língua:

Analfabeto: Um nível de compreensão igual a Nenhum do idioma escrito indica que o personagem não sabe ler naquele idioma!

Semialfabetizado: Um nível Rudimentar de compreensão do idioma escrito indica que o personagem tem que ler devagar. Faça um teste de IQ para ver se ele consegue compreender o significado básico.

Alfabetizado: Um nível de compreensão da língua escrita igual a Com Sotaque ou Materna indica que o personagem é capaz de ler e escrever na velocidade normal.

O personagem ganha nível de compreensão igual a Materna em seu idioma materno gratuitamente. Afinal de contas, é uma desvantagem ser menos alfabetizado: -1 ponto para Com Sotaque, -2 pontos para Rudimentar, -3 pontos para Nenhum.

Riqueza e Influência

A próxima característica a ser determinada é a posição do personagem em sua sociedade. Quanto dinheiro ele tem? De quais privilégios ele desfruta? Como as outras pessoas reagem à sua presença?

Riqueza

A riqueza é relativa. Um americano de classe média vive com mais luxo do que um rei medieval, apesar de ter menos moedas de ouro guardadas em seu porão. Tudo depende do cenário.

A riqueza pessoal é medida em "níveis de riqueza". Um nível "Médio" não custa pontos e permite que o personagem tenha um estilo de vida comum em seu mundo de jogo. As regras a seguir, se aplicam a personagens muito ricos ou pobres, personagens com uma fonte de renda que lhes permita não trabalhar.

Riqueza

Variável

Uma Riqueza acima da média é uma vantagem, pois significa que o personagem começa com duas ou mais vezes o valor médio de recursos iniciais do mundo de jogo em questão. Já uma Riqueza abaixo da média é uma desvantagem, pois significa que o personagem começa com apenas uma fração do valor médio de recursos iniciais.

Falido: O personagem não tem emprego, fonte de renda, dinheiro ou qualquer bem além das roupas do corpo. Ele é incapaz de conseguir trabalho ou não existem empregos disponíveis. *-25 pontos*.

Pobre: O valor de recursos iniciais do personagem é apenas 1/5 da média da sociedade na qual ele vive. Muitas funções não estão disponíveis para ele e nenhum dos empregos que ele venha a encontrar pagará um bom salário. *-15 pontos*.

Batalhador: O valor de recursos iniciais do personagem é apenas metade da média da sociedade na qual ele vive. Todo tipo de emprego está disponível para ele (ele *pode* ser um médico ou um ator de cinema Batalhador), mas ele não ganha muito bem. *-10 pontos*.

Médio: O personagem tem o nível de recursos padrão, como explicado anteriormente. *0 ponto*.

Confortável: O personagem trabalha para viver, mas seu estilo de vida é melhor que o da maioria das pessoas. Seu valor de recursos iniciais é o dobro da média. *10 pontos*.

Rico: O valor de recursos iniciais do personagem é 5 vezes a média; ele, de fato, vive muito bem. *20 pontos*.

Muito Rico: O valor de recursos iniciais do personagem é 20 vezes a média. *30 pontos*.

Podre de Rico: O valor de recursos iniciais do personagem é 100 vezes a média. Ele pode comprar quase tudo que quiser sem precisar se preocupar com o preço. *50 pontos*.

Reputação

É possível que o personagem seja tão conhecido que sua reputação se torna uma vantagem ou uma desvantagem. Isso afeta os testes de reação feitos pelos PdMs (v. pág. 3).

Os detalhes da reputação do personagem ficam inteiramente a cargo do jogador; ele pode ser conhecido por sua bravura, ferocidade, por comer cobras verdes ou por qualquer coisa que o jogador quiser. No entanto, ele *deve* especificar.

Especifique o modificador no teste de reação das pessoas que vierem a reconhecer o personagem. Isso vai determinar o custo básico da reputação. Esse custo é de 5 pontos de personagem para cada +1 de bônus nos testes de reação (até um máximo de +4), ou de -5 pontos de personagem para cada -1 de redutor (até um máximo de -4).

Importância

O *lugar* formalmente reconhecido do personagem na sociedade é diferente de sua fama e fortuna pessoais.

Status

5 pontos/nível

O Status é uma medida da posição social. Na maioria das campanhas, o nível de Status varia entre -2 (escravo ou indigente) a 8 (poderoso imperador ou rei-deus), sendo que um homem comum tem Status 0 (homem livre ou cidadão comum). Se você não comprar Status para seu personagem, ele terá um Status de 0. Cada nível de Status custa 5 pontos. Por exemplo, Status 5 custa 25 pontos, enquanto Status -2 custa -10 pontos.

Um Status maior que 0 indica que o personagem é membro de uma classe dominante de sua cultura. Assim, os outros membros *apenas de sua cultura* o consideram com reverência, o que concede um bônus nos testes de reação. Um Status menor que 0 indica que o personagem é um servo, um escravo ou simplesmente muito pobre.

Vantagens

Uma "vantagem" é uma característica útil que resulta em uma "superioridade" mental, física ou social sobre alguém que, em outros aspectos, tem as mesmas habilidades que seu personagem. Cada vantagem tem um custo em pontos de personagem. Esse valor é fixo para algumas vantagens; enquanto outras podem ser compradas em "níveis", a um custo diferenciado por nível (por exemplo, Visão Aguçada custa 2 pontos/nível, portanto, se quiser adquirir o nível 6, você deve pagar 12 pontos de personagem). As vantagens com custo "Variável" são mais complicadas — para maiores detalhes leia a descrição da vantagem desejada.

O MJ tem a palavra final com relação à vantagem combinar ou não com o conceito de um determinado personagem.

Lista de Vantagens

Ambidestria

5 pontos

O personagem é capaz de lutar e manusear igualmente bem com qualquer uma das mãos e nunca sofre a penalidade de -4 na DX por estar usando a mão inábil (v. pág. 5). Se um acidente ocorrer com qualquer um dos braços (ou mãos) do personagem, assuma que foi com o esquerdo.

Defesas Ampliadas

Variável

O personagem tem uma aptidão incomum para evitar ataques! Isso pode ser devido à observação cuidadosa do oponente, a concentração do *chi* ou qualquer outra coisa que combine com seu passado. Existem três versões dessa vantagem:

Aparar Ampliado: O personagem recebe um bônus de +1 no valor de sua manobra Aparar. O jogador pode comprar essa vantagem para as mãos nuas (5 pontos), para qualquer perícia com Armas de Combate Corpo a Corpo (5 pontos) ou para *todas* as manobras Aparar (10 pontos). *5 ou 10 pontos*.

Bloqueio Ampliado: O personagem recebe um bônus de +1 no valor de seu Bloqueio quando usar a perícia Escudo. *5 pontos*.

Esquiva Ampliada: O personagem recebe um bônus de +1 no valor de sua Esquiva. *15 pontos*.

Destemor

2 pontos/nível

Não é fácil assustar ou intimidar o personagem! Adicione seu nível de Destemor ao atributo Vontade toda vez que ele for fazer uma Verificação de Pânico ou precisar resistir à perícia Intimidação (pág. 16) ou a um poder sobrenatural que induza o medo. O nível de Destemor também deve ser subtraído dos testes de Intimidação feitos contra ele.

Duro de Matar

2 pontos/nível

É incrivelmente difícil matar o personagem. Cada nível nesta vantagem concede um bônus de +1 nos testes de HT feitos para ver se o personagem consegue sobreviver quando seu número atual de PV é menor que -1×PV e em qualquer teste de HT onde um fracasso resulta na morte instantânea do personagem (por parada cardíaca, envenenamento, etc.). Se o bônus desta vantagem fizer a diferença entre a vida e a morte, o personagem entra em colapso e fica aparentemente morto (ou inválido), mas volta ao normal depois do período de tempo normal — v. *Retomando a Consciência* (pág. 30).

Empatia

15 pontos

O personagem tem uma "sensibilidade" para as outras pessoas. Quando conhece ou revê alguém depois de uma longa separação, ele pode pedir ao MJ que faça um teste de IQ em seu lugar. O MJ lhe dirá então, o que o personagem "sente" em relação àquela pessoa. No caso de um fracasso no teste, o MJ deve *dar uma informação falsa* ao jogador!

Este talento é excelente para identificar impostores, possessões por espíritos, etc., e para descobrir a verdadeira lealdade dos PdMs.

Empatia com Animais

5 pontos

O personagem tem um talento incomum para compreender as motivações dos animais. Quando ele encontra um animal, o MJ deve fazer um teste de IQ e dizer o que o personagem está "sentindo". Isso revela o estado emocional da criatura — amigável, assustada, hostil, faminta, etc. — e se ela se encontra sob controle sobrenatural. O personagem também pode usar suas perícias de Influência (pág. 16) em animais, do mesmo modo que faria com seres racionais, o que normalmente garante uma reação positiva.

Equilíbrio Perfeito

15 pontos

Em condições normais, o personagem sempre consegue manter o equilíbrio, independente de quão estreita é a superfície sobre a qual ele está caminhando (uma corda bamba, recifes, galhos de árvore, etc.), sem precisar de um teste. Se a superfície estiver úmida, escorregadia ou instável, o personagem recebe um bônus de +6 nos testes para verificar se ele consegue se manter em pé. Durante o combate, ele recebe um bônus de +4 nos testes de DX e de perícias baseadas em DX para se manter em pé ou não ser derrubado. Por último, o personagem recebe um bônus de +1 nos testes de Acrobacia e Escalada.

Facilidade para Idiomas

10 pontos

O personagem tem jeito para idiomas. Quando aprende um idioma com um nível de compreensão maior que Nenhum, ele automaticamente passa a poder usá-lo como se o conhecesse com um nível de compreensão a mais.

Flexibilidade

5 ou 15 ponto

O corpo do personagem é excepcionalmente flexível. Esta vantagem pode ser comprada em dois níveis:

Flexibilidade: O personagem recebe um bônus de +3 nos testes de Escalada, nos testes de Fuga para se livrar de cordas, algemas e outras restrições semelhantes. O personagem também pode ignorar penalidades de até -3 por trabalhar em espaços apertados (incluindo em testes de Explosivos e Mecânica). *5 pontos*.

Ultraflexibilidade das Juntas: Funciona da mesma maneira que o caso anterior, mas um pouco melhor. O personagem não é capaz de se esticar ou espremer de maneira anormal, mas qualquer parte do seu corpo pode ser dobrada em qualquer direção. O personagem recebe um bônus de +5 nos testes de Escalada, Fuga e nas tentativas de se libertar. O personagem pode ignorar penalidades de até -5 por trabalhar em espaços apertados. *15 pontos*.

Hipoalgia (Alto Limiar de Dor)

10 pontos

O personagem é tão suscetível a dano quanto qualquer outra pessoa, mas não *sente* a dor com a mesma intensidade. Ele *nunca* sofre as penalidades relacionadas ao choque quando for ferido. Além disso, ele recebe um bônus de +3 nos testes de HT para não ficar nocauteado ou atordoado e para resistir torturas físicas. O MJ também pode permitir que ele faça testes de Vontade com um bônus de +3 para ignorar a dor em outras situações.

Noção do Perigo

15 pontos

O personagem nem sempre pode contar com essa vantagem, mas de vez em quando, ele tem aquela sensação esquisita na nuca que diz que alguma coisa está errada… sempre que o personagem estiver em perigo de uma emboscada, desastre iminente ou outro tipo similar de perigo, o MJ deve fazer em segredo um teste contra a Percepção dele. No caso de um sucesso, o personagem recebe um aviso de que alguma coisa está errada. Num resultado de 3 ou 4, o MJ deve fornecer alguns detalhes sobre a natureza do perigo.

Queda de Gato

10 pontos

O personagem subtrai automaticamente 5 metros de qualquer queda (considere esse efeito como um sucesso automático num teste de Acrobacia). Além disso, um sucesso num teste de DX reduz o dano de qualquer queda (v. pág. 32) pela *metade*. Para aproveitar esses benefícios, os membros do personagem não podem estar atados e seu corpo precisa estar livre para se virar durante a queda.

Reflexos em Combate

15 pontos

O personagem tem reações fantásticas e raramente fica surpreso por mais do que alguns segundos. Ele recebe um bônus de +1 em todas as jogadas de defesa ativa (v. *Defendendo*, pág. 28) e um bônus igual a +2 nas Verificações de Pânico (v. *Verificações de Pânico*, pág. 24). O personagem nunca fica "paralisado" em uma situação de surpresa e recebe um bônus de +6 em todos os testes de IQ para voltar a si ou se recuperar de uma situação de surpresa ou "atordoamento" mental.

Resistente

Variável

O personagem tem uma resistência (ou até mesmo imunidade) natural a doenças ou venenos. Isso concede um bônus nos testes de HT para resistir à incapacitação ou lesões causadas por esses elementos.

Resistente a Doenças: O personagem pode receber um bônus igual a +3 pagando 3 pontos de personagem, ou igual a +8 pagando 5 pontos.

Resistente a Venenos: O personagem terá um bônus igual a +3, pagando 5 pontos.

Saltador

100 pontos

O personagem é capaz de viajar no tempo *ou* para mundos paralelos (às vezes chamadas de "cronologias") simplesmente desejando realizar um salto. É preciso decidir se o personagem é um *saltador do tempo* ou um *saltador de mundos*. Para fazer as duas coisas é preciso comprar Saltador (Tempo) e Saltador (Mundo) separadamente, pagando o custo total.

Para iniciar um salto, o personagem precisa visualizar seu destino, concentrar-se durante 10 segundos e fazer um teste de IQ. É possível apressar o salto, mas este sofre uma penalidade de -1 para cada segundo de concentração omitido. Independente da IQ, um resultado maior ou igual a 14 será sempre um fracasso. No caso de um sucesso, o personagem surge no local desejado. Num fracasso, ele não vai a lugar nenhum. No caso de uma falha crítica, o personagem aparece no local *errado*, que pode ser qualquer época ou mundo escolhido pelo MJ!

O personagem aparece em seu destino exatamente no mesmo lugar em que estava na época ou mundo anterior ou o mais próximo possível.

Se não houver um local "seguro" a até 100 metros de distância do destino especificado, o salto *fracassa* e o personagem é informado sobre o motivo da falha.

A utilização desta habilidade sempre custa pelo menos 1 PF (v. pág. 31), quer ela seja bem-sucedida ou não. Épocas e mundos particularmente "distantes" podem exigir um custo maior, até um máximo de 10 PF, a critério do MJ.

Sentidos Aguçados

2 pontos/nível

O personagem tem sentidos superiores. Cada Sentido Aguçado representa uma vantagem independente que concede um bônus de +1 por nível em todos os testes de Sentidos (pág. 24) que ele fizer — ou que o MJ fizer por ele — utilizando esse sentido. Os tipos disponíveis são:

- Audição Aguçada
- Paladar/Olfato Apurado
- Tato Apurado
- Visão Aguçada.

Sorte

Variável

O personagem nasceu com sorte! Esta característica está dividida em três níveis progressivamente "cinematográficos":

Sorte: Uma vez a cada hora *de jogo*, o personagem pode refazer duas vezes um teste ruim e ficar com o melhor dos três

resultados. O jogador precisa declarar que está usando a Sorte imediatamente após a jogada de dados. *15 pontos*.

Sorte Extraordinária: Como acima, mas pode ser usada a cada 30 minutos. *30 pontos*.

Sorte Impossível: Como acima, mas pode ser usada a cada 10 minutos! *60 pontos*.

A Sorte se aplica somente a testes de habilidade, avaliações de dano e testes de reação, seja do personagem *ou* durante eventos que afetam todo o grupo, *ou* quando o personagem está sendo atacado (nesse caso, o jogador faz as jogadas três vezes pelo atacante e fica com o *pior* resultado).

Talento

Variável

O personagem tem uma aptidão natural para um conjunto de perícias intimamente relacionadas. "Talentos" podem ser comprados em níveis e concedem um bônus de +1 por nível em todas as perícias afetadas, até mesmo nos testes com valores predefinidos. Isso aumenta o valor efetivo do atributo para os propósitos *apenas dessas perícias*; logo, essa é uma forma barata de se tornar capacitado em uma pequena classe de perícias.

O personagem nunca pode ter mais que quatro níveis em um determinado Talento. No entanto, talentos que se sobrepõe (apenas) *podem* conceder bônus maiores que +4 a uma perícia.

O custo de um Talento depende do tamanho do grupo de perícias afetadas. Alguns exemplos:

Agente Cativante inclui todas as perícias de Influência como Dissimulação, Boemia, Liderança, e Oratória. *15 pontos/nível*.

Artífice inclui Armeiro, Conserto de Equipamento Eletrônico, Engenharia, Mecânica, e outras. *10 pontos/nível*.

Explorador inclui Camuflagem, Naturalista, Navegação, Rastreamento e Sobrevivência. *10 pontos/nível*.

Existem muitas outras possibilidades! Os MJs devem se sentir à vontade para criarem seus próprios Talentos conforme necessário.

Venturoso

15 pontos

O destino parece sorrir para o personagem quando ele está em perigo! Toda vez que assume um risco desnecessário (na opinião do MJ), o personagem recebe um bônus de +1 nos testes de habilidade. Além disso, se obtiver uma falha crítica num rompante de alto risco, o jogador pode fazer um novo teste.

Visão Noturna

1 ponto/nível

Os olhos do personagem se adaptam rapidamente à escuridão. Cada nível nesta habilidade (até no máximo nove) permite que ele ignore uma penalidade de -1 provocada pela escuridão em testes que envolvam a visão ou no combate, contanto que haja pelo menos um pouco de luz.

Desvantagens

Uma "desvantagem" é um problema ou imperfeição que deixa o personagem menos capaz do que indicam seus atributos, vantagens e perícias. Além das características descritas nesta seção, também são consideradas desvantagens tudo com um custo negativo em pontos que foi descrito anteriormente: Status baixo, Riqueza abaixo da média, etc.

Você deve estar se perguntando, "mas por que eu daria desvantagens para meu personagem?" Bem, é que as desvantagem tem um custo *negativo* em pontos. Ou seja, *fornece alguns pontos adicionais* que podem ser usados para melhorar o personagem em outros aspectos. Além disso, uma imperfeição ou duas tornam seu personagem mais realista e interessante e deixam o jogo mais divertido!

Restrições às Desvantagens

Talvez o MJ queira "controlar" os pontos adicionais que o jogador pode ganhar com suas desvantagens. Uma regra adequada é limitar as desvantagens a 50% dos pontos iniciais — por exemplo, -75 pontos em uma aventura de 150 pontos — embora isso fique inteiramente a critério do MJ.

Desvantagens Anuladas: Um jogador não pode escolher uma desvantagem que é abrandada ou anulada por uma vantagem! Por exemplo, um personagem com Audição Aguçada, não pode comprar Duro de Ouvido.

Desvantagens de Vilões: algumas desvantagens — como, por exemplo, a Sanguinolência — são completamente inadequadas para um "herói" e podem ser proibidas pelo MJ. Contudo, por serem muito comuns nos vilões mais detestáveis da literatura, elas foram incluídas na lista, para que o MJ possa criar PdMs de maneira adequada.

Algumas desvantagens mentais não afetam o personagem todo o tempo. Há um asterisco (*) ao lado do nome das desvantagens que dão ao personagem uma chance de controlar seus impulsos. Em circunstâncias que colocam os problemas de um personagem à prova, o jogador pode jogar 3d. Se obtiver um resultado menor ou igual a 12, o personagem resistirá à desvantagem. Do contrário, ele fracassou sofrerá os efeitos descritos. Isso é chamado de *teste de autocontrole*. Um jogador nunca é obrigado a fazer um teste de autocontrole — ele pode decidir que o personagem vai se render à desvantagem por vontade própria, por conta de uma boa interpretação.

Lista de Desvantagens

Azar

-10 pontos

O personagem é um azarado. Tudo dá errado para ele — normalmente, na pior hora possível. O MJ deve, arbitrária e maliciosamente, fazer alguma coisa sair errada para o personagem uma vez a cada sessão de jogo. Talvez ele fracasse em um teste de importância vital, ou seu maior inimigo aparecerá repentinamente (contra todas as chances do mundo) na pior hora possível. Se o enredo da aventura exige que alguma coisa de ruim aconteça a alguém, *ele* será o escolhido. O MJ *não pode* matar o personagem de imediato por causa de um lance de azar, mas qualquer coisa menos que isso serve.

*Cobiça**

-15 pontos

O personagem tem paixão por dinheiro. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que algum patrimônio for oferecido como pagamento por um trabalho lícito, proventos de uma aventura, pilhagem ou apenas isca. No caso de um fracasso, ele fará o que for preciso para obter o pagamento. Pequenas quantias não são muito tentadoras para um personagem rico, mas se for *pobre* pode sofrer uma penalidade de -5 ou pior no teste de autocontrole se houver um grande prêmio à vista.

Código de Honra

-5 a -15 pontos

O personagem tem orgulho de um conjunto de princípios que ele segue a todo tempo. Os detalhes específicos podem variar, mas todos exigem um comportamento "honrado". O personagem deve fazer quase qualquer coisa — talvez até mesmo correr risco de vida — para não ser considerado desonrado (o que quer que isso signifique).

O valor em pontos de um Código específico varia em função dos problemas que ele pode acarretar a seus seguidores e quão arbitrárias e irracionais são suas exigências. Um Código informal observado apenas por um grupo de amigos vale -5 pontos. Um Código formal observado apenas por um grupo de amigos ou um informal que deve ser seguido o tempo todo vale -10 pontos. Um Código formal que deve ser seguido o tempo todo ou que faz com que seu seguidor cometa suicídio se não o cumprir vale -15 pontos. O MJ sempre tem a palavra final nessa decisão! Alguns exemplos:

Código de Honra (Cavalheiros): Nunca faltar com a palavra. Nunca ignorar um insulto feito à sua pessoa, a uma dama ou à sua bandeira; os insultos só podem ser apagados com um pedido de desculpa ou um duelo (*não* necessariamente até a morte!). Nunca tirar vantagem de um oponente; armas e circunstâncias devem ser equivalentes (exceto na guerra). Isso se aplica somente entre cavalheiros. Uma descortesia de alguém de Status social menor que 0 é digna de uma surra de chicote e não de um duelo. *-10 pontos*.

Código de Honra (Piratas): Sempre se vingar de um insulto, independente do perigo que isso possa acarretar; o inimigo de um amigo é seu inimigo; nunca atacar um companheiro de tripulação ou um amigo, a não ser em um duelo justo. De resto, vale tudo. Este código de honra pode ser usado também por bandoleiros, gangues de motociclistas, etc. -5 pontos.

*Curiosidade**

-5 pontos

O personagem é curioso por natureza. Esta desvantagem não representa a curiosidade que afeta *todos* os PdJs ("O que há na caverna? De onde saiu aquele disco voador?"), mas algo muito mais *intenso* ("O que vai acontecer se eu apertar *este* botão aqui?").

O personagem precisa fazer um teste de autocontrole quando se deparar com um item ou situação interessante. Se fracassar, ele terá que examinar tudo ao seu redor — apertar botões, baixar alavancas, abrir portas e presentes, etc. — mesmo se *souber* que isso pode ser perigoso. Jogadores bons de interpretação não farão esse teste com muita frequência…

Disopia

-10 ou -25 pontos

O personagem enxerga mal, e a desvantagem impõe uma penalidade de -6 aos seus testes de Visão, e de -2 às suas tentativas de acertar um adversário em combate. Essa desvantagem custa -10 pontos em todos os NTs nos quais ela pode ser corrigida (com uso de óculos ou lentes de contato), e -25 pontos quando não puder

Duro de Ouvido

-10 pontos

O personagem não é surdo, mas perdeu parte da audição. Ele sofre uma penalidade de -4 em todos os testes de Audição e nos testes de habilidade envolvendo perícias em que ele precisa entender o que alguém está dizendo (esta desvantagem não afeta o personagem quando ele está falando).

*Excesso de Confiança**

-5 pontos

O personagem acha que é muito mais poderoso, inteligente e/ou competente do que realmente é. Ele pode ser orgulhoso e prepotente ou apenas quieto, mas determinado. Interprete!

Sempre que ele demonstrar um grau de cautela exagerado (na opinião do MJ), o jogador deve fazer um teste de autocontrole. Um fracasso indica que o personagem não consegue ser cauteloso e *deve* ir em frente como se fosse capaz de dominar a situação. A cautela não é uma opção.

Um personagem com Excesso de Confiança impõe um bônus de +2 aos testes de reação de pessoas jovens ou ingênuas (elas acreditam que ele é tão bom quanto diz ser) e uma penalidade de -2 a PdMs experientes.

Fantasias

-5 a -15 pontos

O personagem acredita em alguma coisa que simplesmente não é verdade. Isso pode levar os outros a pensarem que ele é maluco. Eles podem ter razão! Se o personagem estiver tendo uma Fantasia, o jogador *deve* atuar segundo sua crença durante todo o tempo. O valor em pontos da Fantasia depende de sua natureza.

Fantasias Menores afetam o comportamento do personagem e todos que se encontram a sua volta irão notá-la em pouco tempo (sofre uma penalidade de -1 nos testes de reação), apesar de ela não impedir que o personagem aja mais ou menos normalmente. *-5 pontos*.

Fantasias Maiores afetam significativamente o comportamento do personagem, mas não o impede de levar uma vida quase normal. A reação das pessoas sofre uma penalidade de -2. *-10 pontos*.

Fantasias Graves afetam tão *intensamente* o comportamento do personagem que podem impedir que ele viva no mundo normal. A reação das pessoas sofre uma penalidade de -3, mas elas têm uma maior tendência à pena ou ao medo do que a atacá-lo. *-15 pontos*.

*Fobias**

Variável

Uma "fobia" é um medo de um objeto, criatura ou circunstância específica. Quanto mais comum for o objeto ou situação, maior o valor em pontos da fobia. Se tiver uma fobia, o personagem será capaz de controlá-la temporariamente, se conseguir um sucesso em um teste de autocontrole… mas o medo persistirá. Mesmo controlando a fobia, o personagem estará sujeito a uma penalidade de -2 em todos os testes de IQ, DX e de habilidade enquanto estiver diante da causa de sua fobia, e tem que repetir o teste a cada 10 minutos para ver se a fobia não assume o controle sobre ele. Se fracassar no teste de autocontrole, o personagem irá tremer, fugir, entrar em pânico ou reagir de alguma maneira que impeça uma ação mais sensata.

Mesmo que a vítima da fobia seja meramente ameaçada com a menção do objeto temido, ela deve fazer um teste de autocontrole com um bônus de +4. Se o inimigo realmente trouxer o objeto da fobia à tona, o personagem deve fazer o teste de autocontrole sem modificadores.

Algumas fobias comuns:

Alturas (Acrofobia): *-10 pontos*.
Aranhas (Aracnofobia): *-5pontos*.
Escuridão (Nictofobia): *-15pontos*.
Número 13 (Triscedecofobia): o teste sofre uma penalidade de -5 se uma sexta-feira 13 estiver envolvida! *-5 pontos*.
Sangue (Hematofobia): *-10 pontos*.

*Gula**

-5 pontos

O personagem gosta demais de boa comida e bebida. Se tiver a chance, ele sempre se sobrecarrega com provisões adicionais e nunca perderá uma refeição por vontade própria. Ele deve fazer um teste de autocontrole para resistir qualquer iguaria tentadora ou um bom vinho, se por alguma razão precisar fazê-lo. No caso de um fracasso, ele consome a refeição sem se importar com as consequências.

*Honestidade**

-10 pontos

O personagem *deve* obedecer a lei e buscar sempre dar o melhor de si para que os outros também o façam. Numa região onde existe pouca ou nenhuma lei, ele não fica fora de si, mas agirá como se as leis de seu lugar de origem estivessem em vigor. O personagem também assume que os outros são honestos até ter alguma evidência do contrário.

Isso é uma desvantagem porque muitas vezes limita as opções do personagem. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que se defrontar com leis irracionais para ver se há necessidade de violá-las; no caso de um fracasso, o personagem *deverá* obedecê-las, sejam quais forem as consequências. Se conseguir resistir a seus impulsos e agir desonestamente, deve fazer outro teste de autocontrole depois disso. No caso de um fracasso, ele se entregará às autoridades.

*Impulsividade**

-10 pontos

O personagem odeia falar e pensar. Ele prefere a ação. Quando está só, ele age primeiro e pensa depois. Em um grupo, quando seus companheiros desejam parar e discutir a situação, ele dá sua opinião rapidamente — talvez nem isso — e depois parte para a *ação*. Interprete! O personagem precisa de um sucesso em um teste de autocontrole para ser capaz de esperar e ponderar. No caso de um fracasso, ele *deve* agir.

Intolerância

Variável

O personagem não gosta e desconfia de algumas (ou todas) as pessoas que são diferentes dele. Ele pode ter preconceitos em relação à classe, etnia, nacionalidade, religião, sexo ou espécie. As vítimas de sua Intolerância reagem diante dele com uma penalidade que varia entre -1 e -5 (a critério do MJ). O valor em pontos depende da *amplitude* da Intolerância.

Os testes de reação de um personagem completamente intolerante frente a *qualquer pessoa* que não pertença à sua raça, etnia, nacionalidade, religião ou espécie (escolha uma opção) sofre uma penalidade de -3. Uma Intolerância desse tipo vale -10 pontos.

Uma Intolerância dirigida contra uma classe, etnia, nacionalidade, religião, sexo ou espécie *específica* vale desde -5 pontos, contra vítimas que podem ser encontradas com frequência, até -1 (nada mais que uma peculiaridade desagradável), se as vítimas forem raras.

Inveja

-10 pontos

O personagem tem uma reação imediatamente ruim diante de outra pessoa que pareça mais inteligente, atraente ou em melhor situação que ele. Talvez ele se oponha a qualquer plano proposto por um "rival" e *odiará* se alguma outra pessoa estiver em evidência. Um PdM invejoso, impõe penalidades entre -2 e -4 às reações das vítimas de sua inveja.

*Irritabilidade**

-10 pontos

O personagem não tem um controle total sobre suas emoções. Deve fazer um teste de autocontrole em qualquer situação de tensão. Um fracasso significa que ele perdeu a paciência e tem que insultar, atacar ou reagir de alguma forma contra a causa de sua explosão.

*Luxúria**

-15 pontos

O personagem sente um desejo incontrolável por romance. Se tiver qualquer contato

com um membro atraente do sexo oposto, ele deve fazer um teste de autocontrole com uma penalidade de -5 se a outra pessoa for Elegante/Bonita, ou -10 se for Muito Elegan-te/Muito Bonita. Um fracasso significa que ele deve tentar uma "cantada", usando todos os artifícios e perícias que é capaz.

*Obsessão**

-5 ou -10 pontos

A vontade do personagem está fixa num único objetivo, uma fixação irresistível que motiva suas ações. O deve fazer um teste de autocontrole sempre que for mais inteligente desviar-se de seu objetivo. Um fracasso indica que ele deve continuar com sua Obsessão, apesar das consequências.

O custo em pontos depende de quão longe o personagem está de atingir sua obsessão. Assassinar alguém, por exemplo, seria uma desvantagem de -5 pontos, enquanto objetivos maiores, como se tornar Presidente, valeriam -10 pontos.

Pacifismo

Variável

O personagem se opõe à violência. Essa oposição pode assumir duas formas.

Assassino Relutante: O personagem está sujeito a uma penalidade de -4 em suas tentativas de atingir uma pessoa (mas não um monstro, uma máquina, etc.) com um ataque letal, ou de -2 se ele não puder ver-lhe o rosto. Se o personagem matar alguém, jogue 3d — ele ficará intratável e inútil durante um número de dias igual ao resultado dos dados. *-5 pontos*.

Incapaz de Ferir Inocentes: O personagem pode lutar livremente ou até mesmo começar uma briga, mas só utiliza força letal contra inimigos que estiverem tentando lhe causar algum mal. *-10 pontos*.

*Sanguinolência**

-10 pontos

O personagem quer ver seus inimigos *mortos*. Em uma batalha, ele prefere golpes mortais e dará um tiro a mais para ter certeza de que matou um oponente vencido. Ele precisa ser bem-sucedido em um teste de autocontrole para aceitar a rendição de um inimigo, fugir de uma sentinela, fazer um prisioneiro, etc. Se fracassar, o personagem tenta matar o oponente mesmo que isso viole leis, revele sua presença, gaste munição indispensável ou desobedeça a ordens. Mesmo fora de combate, ele nunca se esquece que um inimigo é um inimigo.

Senso do Dever

-2 a -20 pontos

O personagem sente um dever para com uma determinada classe de pessoas. Ele nunca vai traí-las ou abandoná-las quando estiverem enfrentando um problema, nem deixar que sofram ou passem fome, se puder ajudar.

O MJ deve definir o valor em pontos do Senso do Dever com base no tamanho do grupo que o personagem se sente compelido a ajudar:

Indivíduos (o Presidente, seu "braço-direito", etc.): *-2 pontos*.

Grupo Pequeno (ex.: seus amigos íntimos, companheiros de aventura ou esquadrão): *-5 pontos*.

Grupo Grande (ex.: uma nação ou religião ou todos aqueles que o personagem conhece pessoalmente): *-10 pontos*.

Uma Raça Inteira (toda a humanidade, todos os elfos, etc.): *-15 pontos*.

Todos os Seres Vivos: *-20 pontos*.

*Veracidade**

-5 pontos

O personagem odeia dizer uma mentira ou o faz muito mal. Para conseguir se manter calado sobre uma verdade desconfortável (mentir por omissão), ele precisa de um sucesso em um teste de autocontrole. Para chegar a realmente *dizer* uma mentira, o teste precisa de um sucesso com uma penalidade de -5. Um fracasso indica que ele deixou escapar a verdade ou gaguejou tanto que sua mentira ficou óbvia. Esta desvantagem impõe uma penalidade permanente de -5 na perícia Lábia e a mesma penalidade em Dissimulação quando o personagem estiver com a intenção de enganar alguém.

Voto

-5 a -15 pontos

O personagem realizou um voto de fazer (ou não) uma determinada coisa. Lembre-se que, qualquer que seja o voto, o personagem o leva a sério. Se ele não agir da maneira esperada, esta não será uma desvantagem. Esta característica é especialmente adequada para cavaleiros, homens santos e fanáticos.

O valor em pontos de um Voto é decidido pelo MJ, mas deveria estar diretamente relacionado ao transtorno que ele causa ao personagem. Alguns exemplos:

Voto Menor: Silêncio durante o dia, vegetarianismo, castidade (exatamente! Para efeito de jogo, esse é um *Voto Menor*). *-5 pontos*.

Voto Importante: Não usar armas afiadas; ficar em silêncio todo o tempo; nunca dormir sob um teto; não possuir nada além do que o cavalo consegue carregar. *-10 pontos*.

Voto Muito Importante: Nunca recusar nenhum pedido de ajuda; sempre lutar com a mão trocada; caçar um inimigo até destruí-lo; desafiar todos os cavaleiros que encontrar para um combate. -15 pontos.

Peculiaridades

Uma "peculiaridade" é um traço menor. Não é uma vantagem, mas não é, necessariamente, uma desvantagem — é apenas uma coisa única do personagem. Algo marcante como, por exemplo, a Cobiça é uma desvantagem, mas se o personagem é do tipo que insiste em ser pago em ouro, é uma peculiaridade.

O personagem pode ter até 5 peculiaridades, cada uma valendo -1 ponto. Dessa forma, ao adotar peculiaridades, o jogador dispõe de mais 5 pontos para gastar. Uma peculiaridade também pode ser "recomprada" mais tarde pelo *mesmo valor*. Mas, como regra, isso não deve ser feito. As peculiaridades podem ter um custo irrisório, mas são muito importantes para tornar o personagem mais "real".

Peculiaridades Mentais são características secundárias de personalidade. No entanto, o jogador realmente *deve* interpretá-las. Se, por exemplo, um jogador compra a característica "aversão por lugares altos", mas o personagem sobe em árvores ou penhascos despreocupadamente sempre que isso for necessário, o MJ deve penalizá-lo por uma má atuação.

Para se qualificar como peculiaridade mental, um traço de personalidade deve atender a um dos seguintes critérios: de vez em quando, exigir ações, comportamentos ou escolhas específicas da parte do personagem, ou devem impor ao personagem ou a um conjunto restrito de ações, uma *pequena* penalidade.

Peculiaridades Físicas são desvantagens físicas moderada ou raramente limitantes. Elas não requerem uma interpretação por parte do personagens, mas resultam em penalidades *pequenas* e específicas durante o jogo.

Perícias

Uma "perícia" é um tipo específico de conhecimento; por exemplo, caratê, física, mecânica de automóveis, ou uma mágica letal. As perícias são independentes umas das outras, embora o conhecimento de algumas ajude no estudo de outras. Exatamente como acontece na vida real, o personagem começa sua carreira com algumas perícias e pode aprender outras se treinar durante o tempo necessário.

Um número chamado de "nível de habilidade" mede a capacidade do personagem em cada uma de suas perícias; quanto maior esse número, maior a habilidade na perícia em questão. Exemplo: "Espadas Curtas 17" significa que o personagem tem um nível de habilidade de 17 quando está usando uma espada curta. Quando tentar usar essa habilidade, o jogador (ou o MJ) deve jogar 3d e comparar o resultado com o nível de habilidade apropriado, levando em conta os modificadores apropriados para a situação. Se o resultado do teste for *menor ou igual* ao nível de habilidade modificado do personagem na perícia, ele obtém sucesso! Contudo, um resultado de 17 ou 18 sempre indica um fracasso. Para maiores informações sobre testes de habilidade, modificadores, sucessos e fracassos, v. pág. 2.

Atributos Dominantes

Todas as perícias são baseadas em um dos quatro atributos básicos. O nível de habilidade é calculado diretamente a partir do valor deste "atributo dominante": quanto maior o valor do atributo, mais eficiente o personagem será em *qualquer* perícia baseada nele! Se o conceito de um personagem requer que ele tenha *muitas* perícias baseadas em um determinado atributo, o jogador deve considerar criá-lo com um valor elevado neste atributo, pois isso tem uma melhor relação custo/benefício em longo prazo.

Perícias baseadas em ST: Dependem inteiramente da força bruta e são muito raras.

Perícias baseadas em DX: Dependem de coordenação, reflexos e mãos firmes.

Perícias baseadas em IQ: Exigem conhecimento, criatividade e raciocínio.

Perícias baseadas em HT: São governadas pela condição física do personagem.

Nível de Dificuldade

Alguns assuntos exigem mais estudo e prática que outros. O ***GURPS Lite*** usa três "níveis de dificuldade" para avaliar o esforço necessário para se aprender ou aprimorar uma perícia. Quanto mais difícil a perícia, mais pontos são necessários gastar para comprá-la.

Alguns assuntos exigem mais estudo e prática do que outros. O GURPS Lite usa três "níveis de dificuldade" para avaliar o esforço necessário para se aprender ou aprimorar uma perícia. Quanto mais difícil a perícia, mais pontos você tem de gastar para comprá-la.

As perícias *fáceis* abrangem coisas que *qualquer um* pode fazer com relativa facilidade depois de um curto período de aprendizagem.

As perícias *médias* incluem a maior parte das perícias de combate ou relacionadas ao trabalho cotidiano, assim como perícias de convívio social e sobrevivência que as pessoas comuns usam em seu dia a dia.

As perícias *difíceis* exigem estudo formal intensivo.

Perícias Tecnológicas

Algumas perícias são diferentes dependendo do nível tecnológico (v. *Nível Tecnológico*, pág. 7) e são identificadas por "/NT". Quando aprender uma dessas perícias, o personagem deve fazê-lo em um NT específico — não se esqueça de anotá-lo na planilha. Ex.: "Navegação/NT2" (consultar as estrelas com o uso de um astrolábio) é muito diferente de Navegação/NT8 (se localizar precisamente por meio de um aparelho GPS)!

O personagem aprende perícias tecnológicas em seu NT pessoal. Ele também pode escolher perícias de um NT *inferior*. Mas só pode aprender perícias de um NT *superior* durante o jogo e só se tiver um professor *e* se a perícia não for baseada em IQ. Para aprender uma perícia tecnológica de um NT superior baseada em IQ, o personagem deve primeiro elevar seu NT pessoal.

Comprando Perícias

Para aprender ou aprimorar uma perícia, é preciso gastar pontos de personagem. Quando um jogador gasta pontos em uma perícia, isso indica que o personagem está recebendo treinamento para elevar seu nível de habilidade na perícia até o ponto desejado. O aprendizado inicial de uma perícia é fácil — um pouco de treino leva longe! Já um aprendizado profundo, custa mais caro.

Tabela de Custo das Perícias

NH Desejado	*Dificuldade da Perícia* — *Fácil*	*Médio*	*Difícil*
Atributo-3	–	–	–
Atributo-2	–	–	1
Atributo-1	–	1	2
Atributo+0	1	2	4
Atributo+1	2	4	8
Atributo+2	4	8	12
Atributo+3	8	12	16
+1 Adicional	+4	+4	+4

O custo em pontos de uma perícia depende de duas coisas: sua dificuldade e o nível de habilidade que se deseja alcançar. Utilize a *Tabela de Custo das Perícias* (acima) para calcular o custo em pontos de uma perícia.

A primeira coluna mostra o nível de habilidade que você está tentando alcançar *em relação ao atributo dominante* — DX para as perícias baseadas em DX, IQ para as perícias baseadas em IQ e assim por diante. Para um personagem com DX 12, por exemplo, "Atributo-1" seria igual a DX-1, ou 11; "Atributo+0" seria igual a DX, ou 12; e "Atributo+1" seria igual a DX+1, ou 13.

As três colunas seguintes mostram o custo em pontos para aprender perícias com diferentes graus de dificuldade — *Fácil*, *Média*, e *Difícil* — no nível desejado. Perícias mais difíceis custam mais pontos para aprender.

Valores Predefinidos: Perícias Que o Personagem Não Conhece

A maioria das perícias tem um "nível predefinido"; esse é o nível de um indivíduo que *não recebeu nenhum* treinamento na perícia. Uma perícia tem um nível predefinido se qualquer indivíduo for capaz de realizá-la... pelo menos num nível básico. Como regra geral, o valor predefinido de uma perícia é o valor de seu atributo dominante com uma penalidade de -4, se o nível de dificuldade da perícia for Fácil, -5 se for Médio e -6 se for Difícil.

Algumas perícias *não têm* nível predefinido. Por exemplo, Caratê é complexo o bastante para que *ninguém seja capaz* de usá-lo sem treinamento.

A Regra do 20

Se o nível predefinido de uma perícia é baseado em um Atributo de valor maior que 20, considere esse valor como 20 quando estiver calculando o nível predefinido. Super heróis podem ter *bons* valores predefinidos, mas não *tão bons* assim.

Quem Pode Usar um Valor Predefinido?

Só indivíduos de uma sociedade familiarizada com uma perícia podem fazer testes usando seu nível predefinido. Por exemplo, o valor predefinido da perícia Mergulho assume que o personagem é de um mundo onde existe equipamento de mergulho e onde a maior parte das pessoas tem ao menos *alguma* ideia — mesmo que seja apenas pela TV — de como usá-lo. Um cavaleiro medieval transportado para o século XXI não poderia usar esse mesmo valor predefinido para utilizar equipamentos que nunca viu antes!

Lista de Perícias

A lista de perícias está ordenada alfabeticamente pelo nome. Cada descrição apresenta as seguintes informações:

Nome: O nome da perícia. Existe uma indicação de quais são as perícias tecnológicas; ex, "Mecânica/NT".

Tipo: O atributo dominante da perícia e seu grau de dificuldade; ex.: "IQ/M". **F** significa Fácil, **M,** Médio, e **D**, Difícil.

Predefinido: O atributo em que se baseia o valor predefinido da perícia se o personagem nuca a tiver estudado. "Nenhum" significa que *não existe* valor predefinido — o PdJ *não pode* tentar usar essa perícia se não a aprender.

Descrição: Uma explicação de o que é a perícia e como ela funciona em termos de jogo.

Acrobacia (DX/D)

Predefinido: DX -6.

Essa é a habilidade de realizar proezas de ginástica, cambalhotas, rolar, tomar tombos, etc.

Adestramento de Animais (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de treinar e trabalhar com todos os tipos de animais. Quando o personagem estiver trabalhando com um animal treinado, realize um teste desta perícia para cada tarefa dada ao animal.

Arma de Arremesso (DX/F)

Predefinido: DX-4.

Esse é a habilidade de lançar qualquer tipo de arma de arremesso. Entre os tipos existentes incluem-se:

Faca: Qualquer tipo de faca.

Lança: Qualquer tipo de lança, azagaia, etc.

Maça/Machado: Qualquer machado, machadinha ou maça equilibrada para arremesso (mas *não* um malho ou alabarda desbalanceada).

Shuriken: Qualquer tipo de lâmina sem cabo, notadamente a *shuriken* ("estrela ninja").

Armadilhas/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a perícia usada na construção de armadilhas e para anulá-las. Para os fins desta perícia, dispositivos de detecção também são considerados armadilhas. Portanto, uma armadilha pode ser qualquer coisa entre um poço coberto e um elaborado sistema de segurança.

Armas de Combate Corpo a Corpo (DX/Variável)

Predefinido: Especial.

Essa não é uma perícia e sim uma *coleção* de perícias — uma para cada classe de armas de combate corpo a corpo intimamente relacionadas. Essas perícias são baseadas em DX e têm um valor predefinido igual a DX-4 se forem Fáceis, DX-5 se Médias ou DX-6 se Difíceis.

Armas de Esgrima

As armas de *esgrima* são leves, empunhadas com uma mão (geralmente são lâminas com cabos) e otimizadas para se realizar manobras Aparar. *Perícias*: Rapieira (M) e Terçado (M).

Armas de Haste

As armas de *haste* são bastões longos (geralmente de madeira) que costumam ser adornados com cabeças pesadas, destinadas a aplicar o golpe. Todas devem ser empunhadas com as duas mãos. *Perícias*: Arma de Haste (M), Bastão (M; também dá um bônus igual a +2 nos testes de Aparar), Lança (M).

Armas de Impacto

As armas de *impacto* são rígidas, desbalanceadas e têm a maior parte de sua massa concentrada na cabeça, como o machado e a maça. Essas armas não podem ser usadas para aparar se o personagem já atacou com elas em seu turno. *Perícias*: Maça/Machado (M).

Espadas

Uma *espada* é uma lâmina rígida, dotada de cabo e com uma ponta perfurante, um fio cortante ou os dois. Todas as espadas são balanceadas e podem ser utilizadas para atacar ou aparar sem ficarem despreparadas. *Perícias*: Espadas Curtas (M), Espada de Duas Mãos (M), Espadas de Lâmina Larga (M), Faca (F; também impõe uma penalidade de -1 à manobra Aparar do personagem).

Manguais

Um *mangual* é uma arma flexível, desbalanceada que tem a maior parte da sua massa concentrada no pírtigo. Como os manguais tendem a se enroscar no escudo ou na arma do alvo, as tentativas de *bloqueá-los* sofrem uma penalidade de -2 e as tentativas de *apará-lo* sofrem uma penalidade de -4. *Perícias*: Mangual (D; inclui Maça-estrela e Nunchakus).

Armas de Projétil (DX/Variável)

Predefinido: Especial.

Essa não é uma perícia e sim uma *coleção* de perícias — uma para cada classe de armas de projétil intimamente relacionadas. Essas perícias são baseadas em DX e têm um valor predefinido igual a DX-4 se forem Fáceis, DX-5 as Médias ou DX-6 as Difíceis.

Armas de Fogo

Essa é a habilidade de usar armas de projéteis disparados por propelentes químicos ou propulsores de matéria. Todas as perícias Armas de Fogo são DX/Fácil.

Arma Leve Antiarmadura (ALA): Todos os tipos de lançadores de foguetes e rifles sem recuo.

Espingarda: Qualquer tipo de arma de cano longo de *alma lisa* que dispara vários projéteis (dardos, balas de chumbo, etc.).

Metralhadora de Mão (MM): Todos os tipos de armas curtas e automáticas que disparam munição com calibre de pistola, incluindo pistolas-metralhadoras.

Pistola: Todos os tipos de armas de mão, incluindo pistolas "derringer", sprays de pimenta, revólveres e automáticas, mas *não* pistolas-metralhadoras.

Rifle: Qualquer tipo de arma longa com *rifle* — rifle de assalto, de caça, de precisão, etc. — que dispara um projétil sólido.

Canhoneiro

Esta é a perícia usada na operação de uma arma pesada, incluindo as armas montadas em um tripé ou veículo, para *apontar e disparar contra um alvo para o qual se tem uma linha de visão*. Todas as perícias Canhoneiro são DX/Fácil.

Canhão: Qualquer tipo de arma que dispara um projétil pesado — ex., o canhão principal de um tanque ou uma arma extremamente avançada embutida em uma nave espacial — que dispara um projétil por vez.

Feixe: Qualquer tipo de arma pesada que dispara energia direcionada: laser, feixes de partículas, etc.

Metralhadora: Qualquer arma pesada de projétil capaz de disparar rajadas.

Lança-Chamas

Essa é a habilidade de usar uma arma que emite um feixe de líquido ou gás. Lança-Chamas é uma perícia DX/Fácil.

Outras Armas de Projétil

Arco (DX/Médio): Essa é a habilidade de usar todos os tipos de arcos com exceção das bestas.

Besta (DX/Fácil): Essa é a habilidade de usar todos os tipos de bestas.

Zarabatana (DX/Difícil): Pode-se usar essa arma para lançar pequenos dardos (normalmente envenenados). Também é possível utilizar essa arma para lançar tipos de pó em alvos a menos de um metro.

Armeiro/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de construir, modificar e consertar uma classe específica de armas ou armaduras. Um sucesso no teste de habilidade permite que o personagem descubra qual o problema, se ele não for óbvio; um segundo sucesso permite que ele o conserte. O tempo necessário para realizar esta tarefa fica a cargo do MJ.

Arremesso (DX/M)

Predefinido: DX-3.

Essa é a habilidade de arremessar qualquer objeto pequeno e relativamente liso que cabe na palma da mão. Entre os exemplos, incluem-se bolas de beisebol, granadas de mão e pedras.

Arrombamento/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de abrir fechaduras, cadeados e cofres sem ter a chave ou a combinação. Cada tentativa exige 1 minuto. Se o personagem obtiver um sucesso e abrir o cadeado/fechadura, cada ponto da margem de sucesso diminuirá 5 segundos do tempo necessário.

Boemia (HT/F)

Predefinido: HT-4.

Esta é a perícia de socializar, festejar, etc. Um sucesso em um teste de Boemia nas circunstâncias corretas concede um bônus de +2 num pedido de ajuda ou informação, ou apenas no teste de reação. Um fracasso indica que, de alguma maneira, o personagem cometeu uma gafe; neste caso ele sofre uma penalidade de -2 em qualquer teste de reação feito por seus companheiros de boemia.

Briga (DX/F)

Predefinido: Nenhum.

Esta é a perícia nada científica de combate desarmado. Faça um teste de Briga sempre que atacar o adversário com um soco ou de Briga-2 quando o fizer com um chute.

Caminhada (HT/M)

Predefinido: HT-5.

Esta perícia representa o treino para provas de resistência, caminhadas, marchas, etc. Faça um teste de Caminhada antes de cada marcha diária. Em caso de sucesso, aumente a distância percorrida em 20%.

Camuflagem (IQ/F)
Predefinido: IQ -4.

Esta é a perícia no uso de materiais naturais e/ou tecidos e pinturas especiais para se disfarçar e esconder a localização do personagem, seu equipamento, etc.

Captação (IQ/F)
Predefinido: IQ-4.

Essa é a habilidade de encontrar, recuperar ou improvisar objetos úteis que outros não são capazes de localizar. Cada tentativa leva uma hora. O personagem não precisa necessariamente roubar os itens encontrados — ele apenas os localiza (de algum modo) e depois os adquire da forma necessária.

Caratê (DX/D)
Predefinido: Nenhum.

Esta perícia representa *qualquer* treinamento em combate desarmado e não apenas a arte marcial de Okinawa. Faça um teste de Caratê para acertar o alvo com um soco (sem a penalidade de -4 pelo fato de estar usando a mão inábil), ou Caratê-2 para acertar um chute.

O Caratê aumenta a quantidade de dano: se o personagem tem NH em Caratê igual a DX, adicione um bônus de +1 *por dado* de dano básico do GdP quando for avaliar o dano causado por ataques de Caratê: socos, chutes, cotoveladas, etc. Acrescente +2 por dado se o personagem tiver NH em Caratê maior ou igual a DX+1.

Cavalgar (DX/M)
Predefinido: DX-5.

Esta perícia é diferente para cada tipo de animal. O jogador deve realizar um teste de habilidade quando o personagem tentar montar um animal pela primeira vez e repeti-lo sempre que alguma coisa assustá-lo ou provocá-lo (ex.: um salto).

Ciências Humanas (IQ/D)
Predefinido: IQ-6.

Cada ramo das ciências "humanas" ou "artísticas" (como Filosofia, História, Literatura, ou Teologia) é uma perícia independente.

Ciências Naturais/NT (IQ/D)
Predefinido: IQ-6.

Existem diversos tipos de perícias sob esse título, entre as quais se incluem Astronomia, Biologia, Física, Geologia e Química, além de qualquer outra ciência que o MJ venha a aprovar.

Ciências Sociais (IQ/D)
Predefinido: IQ-6.

Cada "ciência social" (como Antropologia, Arqueologia, Psicologia ou Sociologia) é uma perícia independente.

Comércio (IQ/M)
Predefinido: IQ-5.

Esta é a perícia de comprar e vender tanto no atacado quando no varejo. Ela envolve um talento para vendas, e compreensão das práticas comerciais.

Conhecimento do Terreno (IQ/F)
Predefinido: IQ-4.

Esta perícia representa a familiaridade com o povo, a política e a geografia de uma determinada região. Normalmente um personagem tem Conhecimento do Terreno apenas da área que ele considera sua "base".

Conserto de Equipamento Eletrônico/NT (IQ/M)
Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de diagnosticar e consertar tipos conhecidos de aparelhos eletrônicos.

Contrabando (IQ/M)
Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de esconder itens na bagagem ou em veículos. Também é possível utilizá-la para ocultar um objeto dentro de uma sala ou de um prédio. Faça um teste de habilidade para esconder um item no caso de uma inspeção superficial. Durante uma busca real, os investigadores devem vencer uma Disputa Rápida entre Revistar e o NH em Contrabando para encontrar o item.

Criminologia/NT (IQ/M)
Predefinido: IQ-5.

Esse é o estudo do crime e da mente criminosa. Um sucesso num teste de habilidade permite que o personagem encontre e interprete pistas, preveja atitudes comportamentais por parte do criminoso, etc.

Diagnose/NT (IQ/D)
Predefinido: IQ-6.

Essa é a habilidade de dizer o que há de errado com uma pessoa doente ou ferida, assim como as causas de uma morte. Pode ser que esta perícia não determine a causa exata, mas ela sempre fornece pistas, elimina hipóteses improváveis, etc.

Disfarce/NT (IQ/M)
Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de se fazer parecer com outra pessoa através do uso de roupas, maquiagens e cirurgia protética. São necessários de 30 a 60 minutos e um teste bem-sucedido de Disfarce para preparar um *bom* disfarce.

Dissimulação (IQ/M)
Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de simular estados de espírito, emoções e vozes e de mentir de modo convincente durante um determinado período de tempo.

Engenharia/NT (IQ/D)
Predefinido: Nenhum.

Essa é a habilidade de projetar e construir mecanismos e sistemas tecnológicos. Um sucesso em um teste permite projetar um novo sistema, diagnosticar um defeito, determinar o propósito de um mecanismo desconhecido ou improvisar um aparelho para resolver um problema.

Escalada (DX/M)
Predefinido: DX-5.

Essa é a habilidade de escalar montanhas, paredes rochosas, árvores, paredes de edifícios, etc. Para mais detalhes, v. *Escalada* (pág. 23).

Escrita (IQ/M)
Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de escrever de maneira clara e/ou divertida. Um sucesso em um teste de habilidade indica que o trabalho é legível e acurado.

Escudo (DX/F)
Predefinido: DX-4.

Essa é a habilidade de usar um escudo tanto para se defender quanto para atacar. O valor de Bloqueio é igual ao (NH/2) + 3, arredondado para baixo.

Explosivos/NT (IQ/M)
Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de lidar com explosivos e bombas incendiárias, o que inclui a habilidade para armar, desarmar e desmontar bombas e outros explosivos.

Falsificação (IQ/D)
Predefinido: IQ-6.

Essa é a habilidade de falsificar uma cédula, passaporte ou outro documento similar. Será necessário um teste de habilidade toda vez que um documento falsificado usado pelo personagem seja inspecionado (a menos que ele consiga um sucesso decisivo na primeira tentativa). Um fracasso indica que o golpe foi descoberto.

Fotografia/NT (IQ/M)
Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de usar uma máquina fotográfica com competência, bem como uma câmara escura (NT5+) ou um programa de edição de imagens digitais (NT8+), etc., para produzir fotos reconhecíveis e atraentes. Pode-se usar o valor predefinido, se o personagem for usar uma máquina fotográfica, mas nunca para revelar o filme em uma câmara escura.

Fuga (DX/D)
Predefinido: DX-6.

Essa é a habilidade de se soltar de cordas, algemas e atilhos semelhantes. A primeira tentativa de escapar leva 1 minuto; cada tentativa subsequente levará 10 minutos.

Furtividade (DX/M)
Predefinido: DX-5.

Essa é a habilidade de se esconder e se mover silenciosamente. Um sucesso em um teste permite que o PdJ se esconda em qualquer lugar, movimente-se tão silenciosamente que ninguém irá escutá-lo, ou seguir alguém sem ser notado.

Se alguém estiver *especificamente* à espera de intrusos, o MJ faz uma Disputa Rápida entre a Furtividade do PdJ a Percepção da sentinela.

Interrogatório (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de questionar um prisioneiro. Faça uma Disputa Rápida entre o NH em Interrogatório vs. a Vontade do prisioneiro para cada pergunta. Isso leva cinco minutos por pergunta. Se vencer, o interrogador receberá uma resposta verdadeira. Se empatar ou perder, a vítima permanecerá em silêncio ou mentirá. No caso de um fracasso por uma margem de 5 ou mais, o PdJ ouvirá uma mentira *convincente e bem construída*.

Jogos de Azar (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade com Jogos de Azar. Um sucesso em um teste de Jogos de Azar pode dizer, entre outras coisas, se o jogo é limpo ou não, identificar um jogador em meio a um grupo de estranhos ou avaliar as chances em *qualquer* situação complicada.

Jurisprudência (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Esta perícia representa o conhecimento das leis e da jurisprudência. Um sucesso em um teste de habilidade permite lembrar, deduzir ou conceber uma resposta para uma pergunta sobre a lei.

Liderança (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de coordenar um grupo de pessoas. É preciso um sucesso em um teste de Liderança para conduzir os PdMs a uma situação de perigo (os jogadores podem decidir por seus personagens se eles seguirão seu personagem ou não).

Marinhagem/NT (IQ/F)

Predefinido: IQ-4.

Essa é a habilidade de servir como *tripulante* a bordo de uma nau de grande porte. Ela inclui a familiaridade com a "vida a bordo", conhecimento de medidas de segurança e treinamento em reparos.

Matemática/NT (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Esse é o estudo científico das quantidades e magnitudes, as relações entre elas e seus atributos, através do uso de números e símbolos.

Mecânica/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de diagnosticar e resolver problemas mecânicos comuns. Um sucesso em um teste de habilidade é suficiente para detectar e reparar um problema.

Medicina (IQ/D)

Predefinido: IQ-7.

Essa é a habilidade de socorrer doentes, prescrever medicamentos e tratamentos, etc. Faça um teste da habilidade para acelerar a cura natural de um ferimento (v. *Recuperação*, pág. 30) e quando o Mestre exigir um teste de competência ou de conhecimento médico geral.

Natação (HT/F)

Predefinido: HT-4.

Esta perícia é usada tanto para nadar (propositalmente ou para boiar em casos de emergência) como para salvar uma vítima de afogamento. Faça um teste contra o *maior valor* entre HT e o NH do personagem em Natação para evitar fadiga enquanto nada ou lesões devido a acidentes.

Naturalista (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Esta perícia representa o conhecimento prático da natureza — principalmente como distinguir plantas e animais perigosos dos inofensivos, como localizar uma caverna para se abrigar, e como "ler" os padrões climáticos para saber quando se deve buscar abrigo.

Navegação/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de saber qual a sua posição por meio da observação de seus arredores e do uso de instrumentos. Um sucesso em um teste de habilidade dirá onde o personagem está ou permite estabelecer um percurso.

Entre os vários tipos de Navegação incluem-se: *Ar*, *Espaço*, *Hiperespaço*, *Mar*, e *Terra*.

Observação (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é o talento de observar situações perigosas ou "interessantes" sem ser percebido. Utilize esta perícia para monitorar uma região, um grupo de pessoas ou seus arredores, para descobrir detalhes escondidos ou taticamente significativos.

Ocultamento (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a perícia de esconder objetos em seu corpo ou no de outra pessoa (normalmente com a cooperação dela). O tamanho e a forma do objeto ditam o seu grau de ocultabilidade, que varia de +4 no caso de uma joia pequena, ou de um selo, até -6 para uma besta ou um rifle pesado de atirador.

Ocultismo (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esse é o estudo do inexplicável e do sobrenatural. Um ocultista tem um conhecimento muito grande de misticismo, doutrinas mágicas primitivas, rituais antigos, assombrações, fenômenos psíquicos, etc.

Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta perícia permite a utilização de equipamento eletrônico. Não há necessidade de testes para a utilização normal diária do equipamento. Eles são necessários apenas nas situações de emergência ou nos casos de uso "anormal" do equipamento.

Operação de Computadores/NT (IQ/F)

Predefinido: IQ-4.

Essa é a habilidade de operar um computador, extrair dados, executar programas, jogar vídeo games, etc. É a única habilidade de computação necessária para a maioria dos usuários.

Oratória (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é o talento geral que engloba toda a ação verbal em público. Um sucesso permite (por exemplo) que o personagem faça um bom discurso político; entretenha um grupo de pessoas ao redor de uma fogueira: incite (ou acalme) um tumulto ou desempenhe bem o papel de "bobo da corte".

Perícias com Veículos (DX/Variável)

Predefinido: Variável.

Cada classe de veículo exige uma perícia diferente para operá-lo. Deve-se fazer o teste uma vez para ligar o veículo e toda vez que uma situação perigosa aparecer; um fracasso indica perda de tempo ou até mesmo um acidente. As perícias com veículos têm valor predefinido DX-4 (Fáceis), DX-5 (Médias), ou DX-6 (Difíceis); Veículos motorizados têm também um valor predefinido baseado em IQ com penalidades similares. Entre os tipos de perícia disponíveis incluem-se Ciclismo (DX/F), Condução (DX/M) para carros e motocicletas, Pilotagem (DX/M) para aeronaves, Remo/Vela (DX/M) para pequenas embarcações, e Submarino (DX/M) para submarinos.

Perícias de Influência (Variável)

Predefinido: Variável.

Existem várias maneiras de influenciar outras pessoas; cada qual é uma perícia de influenciar independente. Um sucesso em um teste de habilidade resultará em uma boa reação da parte de um PdM. Um fracasso terá como resultado uma reação ruim (exceto no caso da Diplomacia, perícia cujo uso é relativamente seguro). Para manipular ou coagir um PdM, o personagem precisa vencer uma Disputa Rápida entre seu NH na perícia e a Vontade de seu alvo. Entre os métodos de influenciar os outros incluem-se:

Diplomacia (IQ/D): Negociações e fazer acordos. Predefinido: IQ-6.

Intimidação (IQ/M): Ameaças e violência. Predefinido: IQ-5.

Lábia (IQ/M): Mentir e enganar. Predefinido: IQ-5.

Manha (IQ/M): Contatos e (normalmente) intimidações sutis. Útil apenas nas "ruas" e ao se lidar com criminosos. Predefinido: IQ-5.

Sex Appeal (HT/M): Manipulação e sedução, normalmente utilizada em membros do sexo oposto. Predefinido: HT-3.

Trato Social (IQ/F): Boas maneiras e etiqueta. Extremamente útil em situações que envolvem a "alta sociedade". Predefinido: IQ-4.

Perseguição (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de seguir uma pessoa em meio a uma multidão sem ser notado. Faça uma Disputa Rápida entre o NH em

Perseguição do PdJ e a Visão da vítima a cada 10 minutos. Se perder a disputa, o PdJ perdeu a vítima de vista; se perder por uma margem maior do que 5, o PdJ foi visto.

Pesquisa/NT (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Pesquisa é a habilidade geral de fazer uma investigação em uma biblioteca ou arquivo. Um sucesso em um teste de Pesquisa num lugar apropriado permite que o personagem descubra algum fragmento de informação útil, *se* a informação estiver lá para ser descoberta.

Primeiros Socorros (IQ/F)

Predefinido: IQ-4.

Essa é a habilidade de fazer um curativo rápido num ferimento durante a aventura (v. *Recuperação*, pág. 30). Um sucesso em um teste de habilidade estanca uma hemorragia, neutraliza venenos parcial ou totalmente, faz respiração artificial em uma vítima de afogamento, etc.

Programação de Computadores/NT (IQ/D)

Predefinido: Nenhum.

Essa é a habilidade de escrever e depurar programas de computador. Faça um teste para escrever, depurar ou descobrir como funciona um programa.

Punga (DX/D)

Predefinido: DX-6.

Essa é a habilidade de tirar uma carteira, faca ou similar de alguém, ou "plantar" alguma coisa nele.

Rastreamento (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de seguir o rastro deixado por um homem ou animal. Faça um teste de Rastreamento para achar uma pista e depois repita o teste a cada 15 minutos para evitar perdê-lo, os modificadores variam entre 0, no caso de um terreno macio, até -6 para as ruas de uma cidade.

Revistar (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Essa é a habilidade de procurar itens escondidos em pessoas, bagagem e veículos. O Mestre faz um teste (*em segredo*) para cada item relevante. Para os objetos que foram escondidos *de propósito*, será necessária uma Disputa Rápida entre o NH do personagem em Revistar e o NH em Ocultamento ou Contrabando utilizado para esconder o item. No caso de um fracasso, o Mestre diz apenas que o personagem não encontrou nada.

Salto (DX/F)

Predefinido: Nenhum.

Esta perícia representa a habilidade de salto com treinamento. Quando o personagem tenta um salto difícil, é necessário fazer um teste contra o *maior valor* entre Salto ou DX. Além disso, pode-se usar metade do NH em Salto (arredondado para baixo), em vez do Deslocamento Básico, quando se estiver calculando a distância saltada. V. *Salto* (pág. 24).

Sobrevivência (IQ/M)

Predefinido: IQ-5.

Esta é a perícia de "viver da terra", encontrar água e alimento de boa qualidade, evitar os perigos, construir abrigos, etc. Um sucesso por dia no teste garante uma vida segura em uma região selvagem. Um fracasso indica que cada membro do grupo sofreu 2d-4 pontos de dano; realize um teste diferente para cada vítima. Existem vários tipos distintos de perícias de Sobrevivência e cada uma delas tem de ser aprendida separadamente.

Tática (IQ/D)

Predefinido: IQ-6.

Essa é a habilidade de adivinhar as intenções do inimigo quando a luta for homem a homem ou em pequenas unidades.

Quando o personagem estiver no comando de uma pequena unidade, realize um teste de Tática para posicionar a tropa para uma emboscada, saber onde colocar as sentinelas, etc. Numa luta homem a homem, é possível realizar um teste de Tática antes de a luta começar, se o personagem teve *algum* tempo para se preparar. No caso de um sucesso, o PdJ começará a luta com uma vantagem (ex.: atrás de uma cobertura ou em terreno elevado) determinada pelo Mestre.

Utilização de Traje Especial/NT (DX/M)

Predefinido: DX-5.

Esse é o treinamento no uso de uma classe específica de traje protetor. Trajes desenvolvidos para suportar o rigor de certos ambientes ou do campo de batalha são tão complexos que não se pode simplesmente utilizá-los — é preciso *operá-los*.

Traje de Combate/NT: Todos os tipos de exoesqueletos e armaduras de combate autopropelidos.

Traje de Mergulho/NT: Todos os tipos de trajes de mergulho *rígidos*.

Traje NBQ/NT: Todos os tipos de equipamentos destinados a auxiliar no manuseio de materiais perigosos.

Traje Pressurizado/NT: Qualquer tipo de traje espacial.

Evolução do Personagem

Ao final de cada seção, o MJ pode dar aos personagens pontos de bônus devido a uma boa interpretação; esses são o mesmo tipo de pontos que você usa ao criar seu personagem.

Os pontos de bônus são usados para desenvolver e aprimorar o personagem. Registre-os como "não gastos" na planilha de seu PdJ. Depois gaste-os da mesma maneira que fez durante a criação do personagem, atendo-se às regras que veremos a seguir:

Para *aumentar um dos atributos básicos*; você tem de gastar uma quantidade de pontos de personagem igual à diferença entre o custo em pontos do novo valor e do antigo. Lembre- se que aprimorar um atributo básico irá sempre afetar as características secundárias!

A maior parte das *vantagens* são inatas, e não podem ser "compradas" depois. Entre as exceções incluem-se Reflexos em Combate e idiomas, que podem ser aprendidas, assim como algumas vantagens sociais como, por exemplo, Status que pode ser conquistado (em algumas sociedades, é claro). Para acrescentar uma vantagem em seu personagem, você tem de pagar o custo apropriado em pontos de personagem.

Pontos de Bônus

No final de cada sessão, o MJ deve premiar pontos de bônus por boa interpretação. "Boa interpretação" é qualquer coisa que leva adiante a missão dos heróis ou que demonstre uma boa interpretação das características do personagem — de preferência as duas coisas. Uma boa interpretação é mais importante que o sucesso da missão! Se o jogador fez algo totalmente fora das características de seu personagem (por exemplo, um covarde realizou um ato de bravura), ele não deve receber *nenhum* ponto por isso, mesmo que tenha salvado o dia para o restante do grupo!

O MJ pode distribuir *quantos* pontos quiser, mas normalmente deve distribuir entre zero e 5 pontos para cada jogador, com uma média de dois ou três pontos, *por sessão*.

O MJ também pode conceder um prêmio — possivelmente igual ao prêmio de uma sessão — pela conclusão de uma aventura mais longa, trecho de história ou parte grande do enredo.

Os personagens podem se livrar da maioria das desvantagens iniciais *recomprando-as* com uma quantidade de pontos de bônus igual à quantidade que o personagem recebeu quando o jogador escolheu aquela desvantagem, desde que o MJ e o jogador consigam uma explicação lógica para isso.

Os pontos de personagens ganhos podem ser usados para *aumentar o nível de habilidade em perícias que o personagem já tem, ou comprar perícias novas*. Quando o jogador opta por aumentar o NH, o custo do aprimoramento será a diferença entre o custo do novo NH e o custo do NH atual.

Equipamento

O próximo passo é decidir que equipamentos e bens seu personagem possui. Normalmente, o MJ define um custo e um peso razoável para cada item do equipamento pedido pelo jogador. Em uma aventura ambientada nos dias de hoje, ele pode até mesmo usar catálogos verdadeiros como referência! Armas e armaduras, entretanto, são um caso à parte, pois seu uso envolve mecânicas de jogo mais complexas. Essa seção trará informações suficientes para que você possa escolher o equipamento de combate de seu personagem com inteligência.

Comece com uma quantia em dinheiro igual à quantidade recursos de iniciais da campanha, modificado pelo próprio nível de riqueza do personagem (v. pág. 8). O MJ deverá ter listas de equipamentos com o custo, o peso e outras informações sobre itens importantes e decidirá sobre a possibilidade do personagem ter qualquer coisa que você possa vir a querer. Subtraia o preço de cada item que você comprar da quantidade de recursos iniciais para determinar quanto dinheiro o personagem ainda tem.

Recursos Iniciais

Os "recursos iniciais" de um personagem abrangem tanto seu dinheiro quanto suas propriedades. Um personagem começa com um valor em dinheiro que depende do seu nível de riqueza no cenário em questão. Depois disso, o jogador compra os bens que quiser para seu personagem. Todo dinheiro não gasto faz parte da "conta bancária" do personagem.

Numa situação realista, personagens com um estilo de vida "acomodado" gastariam cerca de 80% de seus recursos iniciais em moradia, vestuário, etc., reservando apenas 20% para serem gastos em "equipamentos" para aventura. Se seu personagem for um viajante (pioneiro, cavaleiro errante, mercador, etc.) ou tiver um nível de Riqueza menor ou igual a Pobre, o Mestre pode permitir que ele use *todos* os seus recursos iniciais na aquisição de bens portáteis.

Para facilitar, os preços no ***GURPS*** estão indicados sempre em $: uma abreviação conveniente para qualquer unidade básica que se encaixe no cenário. Um $ pode significar dólar, real, crédito, peça de cobre ou o que for mais apropriado. Os preços indicados neste capítulo consideram uma venda típica feita por um comerciante comum.

O nível tecnológico (pág. 7) determina os recursos iniciais do personagem, pois as sociedades tecnologicamente avançadas tendem a ser mais ricas. Veremos a seguir uma comparação entre os NTs e os recursos iniciais sugeridos.

NT0	Idade da Pedra (Pré-história e após), $250.
NT1	Idade do Bronze (3500 a.C. +), $500.
NT2	Idade do Ferro (1200 a.C. +), $750.
NT3	Idade Média (600 d.C. +), $1.000.
NT4	Era dos Descobrimentos (1450+), $2.000.
NT5	Revolução Industrial (1730+), $5.000.
NT6	Era da Automação (1880+), $10.000.
NT7	Era Nuclear (1940+), $15.000.
NT 8	Era Digital (1980+), $20.000.
NT 9	Era da Microtecnologia (2025+), $30.000.
NT 10	Era da Robótica (2070+), $50.000.
NT 11	Era da Matéria Exótica, $75.000.
NT 12+	O que o Mestre quiser! $100.000.

Armaduras

Uma armadura é algo muito útil num combate. Um único tiro ou golpe de espada pode incapacitar ou matar o personagem, mas uma armadura pode lhe dar uma segunda chance. A Resistência a Dano, ou RD, da armadura deve ser subtraída *diretamente* do dano causado pelas armas dos inimigos. Não é necessário ter nenhuma perícia específica para se usar uma armadura — o personagem simplesmente a veste.

Entretanto, uma armadura eficaz é *pesada* e este peso pode atrapalhar o personagem (v. *Carga e Deslocamento*, pág. 22), reduzindo a Esquiva e Aparar, e o nível de habilidade em Caratê.

Tabela de Armaduras

A tabela de armaduras que se segue inclui também um conjunto de roupas leves e comuns para serem usadas sob elas — ou uma malha acolchoada que normalmente acompanha alguns tipos de armadura: as estatísticas já levam isso em conta; portanto, você não precisa comprar uma malha acolchoada ou uma roupa comum separadamente, nem somar o peso e a RD delas aos da armadura.

As tabelas fornecem as seguintes informações para cada tipo de armadura:

Armadura: o nome do item.

RD: a quantidade de Resistência a Dano do item. Subtraia este valor de qualquer ataque que atinja o local protegido pela armadura. Ex.: Se o personagem estiver usando um corselete com RD 6 e for atingido no tronco por um ataque que causaria 8 pontos de dano, somente 2 o afetarão.

Custo: o preço do item, em $.

Peso: o peso do item em quilos.

Tabela de Armaduras

Armadura	*RD*	*Custo*	*Peso*
Túnica	1	$150	6
Armadura de Couro	2	$340	9,75
Armadura de Escamas Leve	3	$610	24,5
Cota de Malha	4	$645	29
Placas Laminadas de Aço	5	$1.360	32
Armadura de Placas	6	$4.040	49,25
Colete de Campanha	7	$500	10
Colete Balístico	8	$400	1
Colete Tático	12	$900	4,5

Escudos

Os escudos são muito valiosos num combate de baixo nível tecnológico, mas praticamente inúteis contra armas de fogo.

Costuma-se usar um escudo comum ou de força preso a um braço. A mão que estiver com o escudo não pode *empunhar* uma arma (impossibilitando o uso de armas de duas mãos), mas conseguirá *carregar* um objeto.

Os escudos ajudam *todas* as defesas ativas (Bloqueio, Esquiva e Aparar) sem nenhum esforço particular. O personagem também pode usar um escudo *ativamente* para bloquear; v. *Bloqueio* (pág. 28).

As estatísticas a seguir se aplicam aos escudos:

Escudo: O tipo de escudo

BD: Bônus de Defesa. O bônus que o escudo concede a *todos* os testes de defesa ativa (v. *Defendendo*, pág. 28) contra ataques frontais ou laterais, mesmo que o personagem não tenha nenhum ponto gasto na perícia Escudo.

Custo: O preço do escudo em $.

Peso: O peso do escudo em quilogramas.

Tabela de Escudos

Escudo	BD	Custo	Peso
Escudo Pequeno	1	$40	4
Escudo Médio	2	$60	7,5
Escudo Grande	3	$90	12,5

Armas

Todo aventureiro que se preza carrega consigo algum tipo de arma, seja ela a espada larga de um cavaleiro, o .38 de cano curto de um detetive ou a pistola de feixes iônicos de um pirata do espaço.

Primeiro decida por que *motivo* ele carrega uma arma. Para autodefesa, intimidação ("Pare ou eu atiro!"), combate ou caça? Verifique também as perícias e a Força do personagem. As armas de alta tecnologia (por exemplo, as armas de fogo) funcionam muito bem com qualquer pessoa que saiba manuseá-las. Já as armas de baixa tecnologia, como os porretes, as espadas, etc., causam muito mais dano se forem empunhadas por uma pessoa mais forte. Por último, dê uma olhada nas estatísticas da arma. A quantidade de dano causado pela arma é a medida básica de sua eficiência, mas existem outros fatores como distância, cadência de tiro e precisão que são levados em conta.

Estatísticas de Uma Arma

As tabelas de armas contêm as informações descritas a seguir. Uma determinada coluna da tabela só apresenta informações se ela fizer sentido para o tipo de arma a que a tabela se refere. Em *todos* os casos "–" significa que aquela estatística não se aplica, e "var." significa que aquele valor é variável.

NT (Nível Tecnológico)

É o nível tecnológico em que a arma foi disponibilizada pela primeira vez. O personagem só pode comprar armas de NT *menor* ou igual ao NT da campanha, a menos que tenha a característica NT Alto (pág. 7).

Arma

O tipo de arma em questão (ex.: "espada curta" ou "rifle de assalto"). Cada linha representa uma ampla variedade de tipos específicos.

No caso de armas de fogo, essa especificação inclui o diâmetro do projétil, ou "calibre", em milímetros (ex.: 9 mm) ou frações de polegada (ex.: .50), o que for mais comum para aquela arma.

Dano

No caso de armas motoras (regidas pela força muscular) de combate corpo a corpo ou de projétil, como espadas e arcos, o dano causado baseia-se na ST e é expresso como um modificador adicionado ao Golpe de Ponta (GdP) ou Golpe em Balanço (GeB) básico de seu usuário, como descrito na *Tabela de Dano* (pág. 6). Por exemplo: uma lança causa "GdP+2" pontos de dano, portanto, se tiver ST 11, o que lhe concede um dano GdP básico de 1d-1, o personagem causará 1d+1 ponto de dano com a lança. Lembre-se que armas com GeB usam o princípio da alavanca e, por isso, causam mais dano.

Para armas de fogo, granadas e algumas armas de combate corpo a corpo autopropelidas, o dano causado é indicado na forma de um número fixo de dados mais modificadores; ex.: o dano causado por uma pistola semiautomática 9 mm é indicado como "2d+2", o que significa que qualquer personagem que a utilizar jogará 2d e somará 2 pontos ao resultado para ver quanto dano o ataque causou.

Divisor de Armadura: Um número entre parênteses logo após o valor de dano — ex.: (2) — é um *divisor de armadura*. Divida a RD da armadura do alvo, ou de outras fontes que ele esteja usando, por este número antes de subtrair o valor da RD do dano que o personagem causou (ou de adicioná-la ao número-alvo do teste de HT do alvo para resistir ao ferimento). Por exemplo, um ataque com um divisor de (2) diminui a RD pela metade.

Tipo de Dano: Uma abreviação que indica o *tipo* de ferimento ou efeito causado pelo ataque.

Abreviação	Tipo de Dano
cont	contusão
corte	corte
pa	perfurante
pa-	pouco perfurante
pa+	muito perfurante
perf	perfuração
qmd	queimadura

A vítima perde um número de PV igual ao dano que atravessa sua RD. Divida esse dano pela metade para ataques pouco perfurantes; aumente-o em 50% nos casos de corte e muito perfurantes; e dobre o valor no caso de perfuração e extremamente perfurante.

Prec (Precisão)

Somente armas de combate à distância. Some o valor da Prec ao NH do personagem se ele tiver realizado uma manobra Apontar no turno anterior ao ataque. Se a arma tiver uma mira embutida, o bônus devido a isto aparecerá como um modificador separado ao lado da Prec básica da arma; ex.: "7+2".

Distância

Somente armas de combate à distância. Se a arma indica apenas um número para a distância, ele será a *Distância Máxima* (Max) em metros, em que o personagem pode atacar o alvo. Se houver dois números separados por uma barra, o primeiro indica a *Distância Relativa à Metade do Dano* (1/2D) e o segundo será o Max. Ataques contra alvos que se encontram a uma distância maior ou igual a 1/2D causam apenas metade do dano.

Geralmente, os parâmetros 1/2D e Max das armas motoras são indicados como múltiplos da ST do personagem que as empunha, em vez de uma distância fixa. Por exemplo, "×10/×15" significa que 1/2D é igual a 10×ST e Max é 15×ST, portanto, um personagem com ST 10 teria 1/2D de 100 e Max de 150. No caso de bestas e artilharia mecânica, utilize a ST da *arma* nesta fórmula.

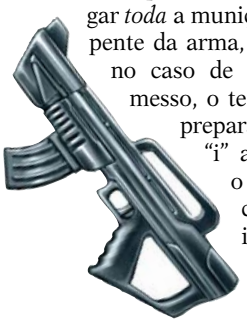
CdT (Cadência de Tiro)

Somente armas de combate à distância. A Cadência de Tiro de uma arma é o número máximo de disparos que um atirador comum consegue fazer em um turno de um segundo. De maneira geral, as armas podem disparar menos tiros (até um mínimo de 1) se o personagem quiser, mas é conveniente lembrar-se de alguns detalhes:

Tiros

Somente para armas de combate à distância. O número de tiros que a arma é capaz de disparar antes que o personagem tenha que recarregá-la. "A" significa que a arma é de *arremesso*. Para "recarregá-la", é preciso recolhê-la ou preparar outra.

Um número entre parênteses após o parâmetro Tiros indica o número de manobras Preparar necessárias para recarregar *toda* a munição da arma (trocar o pente da arma, por exemplo) — ou, no caso de uma arma de arremesso, o tempo necessário para preparar outra arma. Um "i" ao lado significa que o personagem deve carregar esses tiros individualmente: o tempo indicado na tabela é para *cada tiro* e não para toda a munição.



Uma besta ou besta de pelouro exige o tempo indicado (4 turnos) para ser prepa-

rada somente se sua ST for menor que a do personagem (v. *Bestas e ST*, a seguir). Esse tempo deve ser *multiplicado por dois* se a ST da besta for 1 ou 2 pontos maior que a do personagem. Se for 3 ou 4 pontos maior que a do personagem, ele precisará de uma alavanca de besta para engatilhá-la; se isso for necessário, a manobre demorará 20 turnos e exigirá que o personagem fique de pé durante o processo. Se a ST da arma for 5 ou mais pontos maior que a do personagem, ele não conseguirá recarregá-la de forma alguma.

Custo

O preço de uma arma nova, em $. No caso de espadas e facas, esse preço inclui também a bainha ou estojo. Para armas de fogo, o preço inclui um kit com os instrumentos mínimos necessários para limpá-la.

Peso

O peso da arma, em quilogramas. Para armas de projétil com a característica Tiros 2+, o valor indicado será o peso da arma depois de *carregada*. O peso de uma carga completa de munição aparece depois da barra.

ST(Força)

A Força mínima necessária para se usar a arma da maneira apropriada. Se tentar usar uma arma que exige mais ST do que possui, o personagem sofre uma penalidade de -1 na perícia com a arma para cada ponto de ST que falta *e* perde um PF a mais no final de qualquer combate que dure o suficiente para fatigá-lo.

Para uma arma de combate corpo a corpo, a ST efetiva do personagem para propósitos de dano não pode exceder o *triplo* da ST mínima da arma. Por exemplo, um facão tem uma ST mínima 6, portanto a "ST máxima" para dano é 18; se a ST do personagem for 19+, você vai calcular o dano causado pelo personagem como se ele tivesse ST 18.

As armas *naturais* (ex.: um soco ou chute) não têm ST mínima nem máxima.

"†" significa que a arma requer duas mãos para ser empunhada. Se a ST do personagem for maior ou igual a uma vez e meia a ST indicada (arredondada *para cima*), ele pode empunhar uma arma destas com apenas uma das mãos, mas ela ficará *despreparada* após o seu ataque. Se a ST do personagem for maior ou igual ao *dobro* da ST indicada, ele pode utilizá-la com uma das mãos sem estar sujeito a nenhuma penalidade de preparação. Mas, se a arma precisa de uma mão para segurá-la e outra para operar uma parte móvel, como um arco ou um rifle de repetição, duas mãos *sempre* serão necessárias, independente da ST do usuário.

"‡" significa que a arma exige duas mãos *e* fica despreparada depois de ser usada para atacar a menos que a ST do personagem seja pelo menos uma vez e meia a ST indicada (arredondada *para cima*). Para poder usá-la com uma das mãos sem que ela fique despreparada, o personagem deve ter uma ST pelo menos *três vezes* maior que a ST listada.

"B" indica que se trata de uma arma de fogo com um bipé embutido. Quando o personagem estiver disparando deitado de bruços e usando um bipé, trate a arma como se ela estivesse apoiada *e* diminua as exigências de ST para 2/3 do valor indicado (arredondado *para cima*); ex.: ST 13 torna-se ST 9.

Arcos, Bestas e ST: Arcos e bestas têm seu *próprio* valor de ST. Use esse valor em vez da ST do personagem para determinar a distância e o dano. A ST de uma arma desse tipo deve ser especificada quando ela estiver sendo comprada. Um personagem sempre pode usar uma arma cuja ST é *menor* que a dele. Pode-se usar uma besta com uma ST maior; ela causará mais dano, entretanto demorará mais para armá-la (v. *Tiros*, pág. 19).

Observações

Os números indicados na coluna "Observações" apresentam notas de rodapé (se houver alguma) no final da tabela.

Armas de Combate Corpo a Corpo

As armas estão agrupadas de acordo com a perícia necessária para usá-las. Os nomes das perícias aparecem em letras maiúsculas e seus valores predefinidos entre parênteses; ex.: "**MAÇA/MACHADO (DX-5)**". Armas que podem ser usadas de maneiras diferentes têm duas linhas: uma para cada tipo de ataque. Se várias perícias permitirem que o personagem utilize uma determinada arma, essa faz parte da lista de cada perícia. Por exemplo, tanto a perícia Bastão quanto Espada de Duas Mãos permitem usar um porrete e aplicar um GdP ou GeB com ele.

Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo

MAÇA/MACHADO (DX-5)

NT	Arma	Dano	Custo	Peso	ST	Obs.
0	Machado	GeB+2 corte	$50	2	11	
2	Maça	GeB+3 cont	$50	2,5	12	

BRIGA, CARATÊ, ou DX

NT	Arma	Dano	Custo	Peso	ST	Obs.
–	Soco	GdP-1 cont	–	–	–	
1	Soco Inglês	GdP cont	$10	0,12	–	

ESPADAS DE LÂMINA LARGA (DX-5)

NT	Arma	Dano	Custo	Peso	ST	Obs.
2	Espada Larga	GeB+1 corte	$500	1,5	10	
	ou	GdP+1 cont	–	–	10	
2	Espada Larga em GdP	GdP+1 corte	$600	1,5	10	
	ou	GdP+2 perf	–	–	10	

FACA (DX-4)

NT	Arma	Dano	Custo	Peso	ST	Obs.
0	Facão	GeB-2 corte	$40	0,5	6	
	ou	GdP perf	–	–	6	[1]

ARMAS DE HASTE (DX-5)

NT	Arma	Dano	Custo	Peso	ST	Obs.
3	Machado de Haste	GeB+4 corte	$120	5	12‡	
	ou	GeB+4 cont	–	–	12‡	

RAPIEIRA (DX-5)

NT	Arma	Dano	Custo	Peso	ST	Obs.
4	Rapieira	GdP+1 perf	$500	1,3	9	

ESPADAS CURTAS (DX-5)

NT	Arma	Dano	Custo	Peso	ST	Obs.
2	Espada Curta	GeB corte	$400	1	8	
	ou	GdP perf	–	–	8	

Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo (cont.)

LANÇA (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Obs.*
0	Lança	GdP+2 perf	$40	2	9	[1]
	duas mãos	GdP+3 perf	–	–	9†	

BASTÃO (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Obs.*
0	Bordão	GeB+2 cont	$10	2	7†	
	ou	GdP+2 cont	–	–	7†	

ESPADA DE DUAS MÃOS (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Obs.*
0	Bordão	GeB+2 cont	$10	2	9†	
	ou	GdP+1 cont	–	–	9†	
3	Espada Grande em GdP	GeB+3 corte	$900	3,5	12†	
	ou	GdP+3 perf	–	–	12†	

Observações:

[1] Pode ser de arremesso. V. *Armas Motoras de Combate à Distância*, a seguir.

Armas Motoras de Combate à Distância

Armas de arremesso (machados, lanças, etc.) e armas de projéteis de baixa tecnologia, como arcos e fundas. As armas estão agrupadas de acordo com a perícia necessária para usá-las, junto com seus níveis predefinidos. Algumas armas de arremesso também aparecem na *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo*; use as estatísticas a seguir quando elas forem de arremesso.

Tabela de Armas Motoras de Combate à Distância

ARCO (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância*	*Peso*	*CdT*	*Tiro*	*Custo*	*ST*	*Obs.*
0	Arco Longo	GdP+2 perf	3	×15/×20	1,5/0,05	1	1(2)	$200	11†	[1]
0	Arco Curto	GdP perf	1	×10/×15	1/0,05	1	1(2)	$50	7†	[1]

BESTA (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância*	*Peso*	*CdT*	*Tiro*	*Custo*	*ST*	*Obs.*
2	Besta	GdP+4 perf	4	×20/×25	3/0,03	1	1(4)	$150	7†	[1]
3	Alavanca de Besta	–	–	–	1	–	(20)	$50	7†	[2]

ARMA DE ARREMESSO (MAÇA/MACHADO) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância*	*Peso*	*CdT*	*Tiro*	*Custo*	*ST*	*Obs.*
0	Machado de Arremesso	GeB+2 corte	2	×1/×1,5	2	1	A(1)	$60	11	

ARMA DE ARREMESSO (FACA) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância*	*Peso*	*CdT*	*Tiro*	*Custo*	*ST*	*Obs.*
0	Facão	GdP perf	0	×0,8/×1,5	0,5	1	A(1)	$40	6	

ARMA DE ARREMESSO (LANÇA) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância*	*Peso*	*CdT*	*Tiro*	*Custo*	*ST*	*Obs.*
0	Lança	GdP+3 perf	2	×1/×1,5	2	1	A(1)	$40	9	

Observações:

[1] Uma flecha ou virote para um arco ou besta custa $2.

[2] Sarilho ou polé para recarregar uma besta ou besta de pelouro de ST elevada. O personagem pode recarregar uma arma cuja ST é até 4 pontos maior do que a sua com 20 manobras Preparar de 1 segundo.

Armas de Fogo

Uma "arma de fogo" é qualquer pistola, foguete ou arma de feixe que não dependa de força motora (muscular). As armas de fogo estão presentes em NT4 e podem ser encontradas facilmente em NT5+. As armas de feixe aparecem no final do NT8 (principalmente em veículos) e *podem* se tornar comuns em NT9 e serem encontradas facilmente em NT10+.

Tabela de Pistolas

ARMAS DE FOGO (PISTOLA) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância*	*Peso*	*CdT*	*Tiro*	*ST*	*Custo*	*Obs.*
5	Derringer, .41	1d pa+	1	80/650	0,25/0,05	1	2(3i)	9	$100	
6	Pistola Automática, 9mm	2d+2 pa	2	150/1.850	1,2/0,2	3	8+1(3)	9	$350	
7	Revólver, .357	3d-1 pa	2	185/2.000	1,5/0,10	3	6(3i)	10	$500	
8	Pistola Automática, .44M	3d pa+	2	230/2.500	2,25/0,3	3	9+1(3)	12	$750	

Tabela de Rifles e Espingardas

ARMAS DE FOGO (RIFLE) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância*	*Peso*	*CdT*	*Tiro*	*ST*	*Custo*	*Obs.*
5	Carabina a Manivela, .30	5d pa	4	450/3.000	3,5/0,15	1	6+1(3i)	10†	$300	
6	Rifle Autocarregável, 7,62 mm	7d pa	5	1.000/4.200	5/0,25	3	8(3)	10†	$600	
8	Rifle de Atirador, .338	9d+1 pa	6+3	1.500/5.500	8,75/0,4	1	4+1(3)	11B†	$5.600	

ARMAS DE FOGO (ESPINGARDA) (DX-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Distância*	*Peso*	*CdT*	*Tiro*	*ST*	*Custo*	*Obs.*
6	Espingarda Pump, C12	1d+1 pa-	3	50/125	4/0,35	2×9	5 (3i)	10†	$240	

Como Jogar

Nós já vimos as regras para criar e equipar os personagens. Agora vamos explicar como as coisas acontecem. O MJ descreve uma situação e pergunta a cada um dos jogadores o que o personagem dele fará. Os jogadores respondem, e o MJ diz a eles o que acontece em seguida. Em algum ponto no meio da história, o MJ não terá certeza se aquele personagem é automaticamente capaz de fazer o que seu jogador descreveu como sua ação… "Você está carregando *o quê* enquanto tenta pular o abismo?"… é aí que os dados entram em cena.

Carga e Deslocamento

"Carga" é uma medida do peso total que seu personagem está carregando *em relação à sua ST*. Os efeitos da carga estão divididos em cinco "níveis de carga". Todos eles, exceto o nível mais baixo, reduzem o valor atual do Deslocamento a uma fração do Deslocamento Básico e impõem uma penalidade sobre a Esquiva, como veremos a seguir:

Nenhuma Carga (0): Peso até a Base de Carga (v. pág. 5). Deslocamento = Deslocamento Básico. Esquiva total.

Carga Leve (1): Peso até 2×BC. Deslocamento = Deslocamento Básico × 0,8. Esquiva -1.

Carga Média (2): Peso até 3×BC. Deslocamento = Deslocamento Básico × 0,6. Esquiva -2.

Carga Pesada (3): Peso até 6×BC. Deslocamento = Deslocamento Básico × 0,4. Esquiva -3.

Carga Muito Pesada (4): Peso até 10×BC. Deslocamento = Deslocamento Básico × 0,2. Esquiva -4.

Ignore todas as frações. A Carga nunca reduz o Deslocamento ou a Esquiva a um valor inferior a 1.

Observe que esses níveis estão numerados de 0 a 4. Quando uma regra diz que se deve adicionar ou subtrair seu nível de carga do resultado de uma jogada, esse é o número a ser utilizado. Exemplo: a carga impõe uma penalidade nas perícias Escalada, Furtividade e Natação.

Proezas Físicas

Abaixo apresentamos regras para algumas tarefas físicas comuns que são importantes para os aventureiros. No caso de tarefas que não estão relacionadas aqui, faça testes de DX para situações de precisão e testes de HT para proezas que exigem resistência. Para determinar o peso deslocado ou o trabalho realizado, use a Base de Carga. A velocidade do movimento deve ser proporcional ao Deslocamento Básico.

Arremesso

Um personagem é capaz de arremessar qualquer objeto que possa pegar — ou seja, qualquer coisa com um peso de 8×BC ou menos. Se o objeto não estiver em suas mãos, o personagem precisa realizar uma ou mais manobras Preparar para pegá-lo. Veja *Levantar e Mover Objetos* (pág. 23) para maiores informações.

Arremessar um objeto durante o combate — seja como um ataque ou não — requer uma manobra Ataque. É possível arremessar objetos que pesam até 2×BC usando uma mão; objetos mais pesados requerem um arremesso com as duas mãos. O teste deve ser feito contra DX-3 para atingir um alvo específico ou contra DX para atingir uma área. Aplique os modificadores normais de acordo com o tamanho, velocidade e distância do alvo.

Distância de Arremesso

Para não atrasar a sessão com cálculos matemáticos, o Mestre deve permitir arremessos que considerar razoáveis… mas quando é necessário *saber* a distância exata que um personagem é capaz de arremessar um objeto, use as regras a seguir:

Coeficiente de Peso	*Modificador de Distância*	*Coeficiente de Peso*	*Modificador de Distância*
0,05	3,5	2,0	0,30
0,10	2,5	2,5	0,25
0,15	2,0	3,0	0,20
0,20	1,5	4,0	0,15
0,40	1,0	6,0	0,10
0,50	0,8	10	0,06
1,0	0,60	12	0,05
1,5	0,40		

1. Divida o peso do objeto em quilogramas pela Base de Carga para obter o "coeficiente de peso".
2. Encontre o coeficiente de peso na coluna *Coeficiente de Peso* da tabela acima. Se ele estiver entre dois valores, use o *maior* valor.
3. Encontre o modificador de distância relativo ao coeficiente de peso na coluna *Modificador de Distância*.
4. Multiplique o modificador de distância pela ST do personagem para saber a distância em metros que ele é capaz de arremessar o objeto.

Dano de Objetos Arremessados

Objetos arremessados causam dano por *GdP* de acordo com a ST (v. *Tabela de Dano*, pág. 6), modificado pelo peso conforme mostrado na tabela a seguir. O dano normalmente é por contusão. Um objeto frágil (ou um personagem arremessado) sofre o mesmo dano; contudo, faça diferentes avaliações de dano para o objeto e o alvo.

Peso	*Dano*
Até BC/8	GdP, -2 por dado
Até BC/4	GdP, -1 por dado
Até BC/2	GdP
Até BC	GdP, +1 por dado
Até 2×BC	GdP
Até 4×BC	GdP, -1/2 por dado (arredondado para baixo)
Até 8×BC	GdP, -1 por dado

Caminhada

Uma velocidade sustentável por campos ou matas a pé depende do Deslocamento terrestre. Tenha o Deslocamento Básico como base e reduza-o de acordo com a Carga (v. *Carga e Deslocamento*, acima), os ferimentos (v. *Lesões Comuns: Perda de Pontos de Vida*, pág. 29) e a exaustão (v. *Pontos de Fadiga Perdidos*, pág. 31), conforme a situação. A dis-

tância em quilômetros que o personagem é capaz de marchar em um dia, sob condições ideais, é igual a 15 × Deslocamento.

Um sucesso num teste de Caminhada (pág. 14) aumenta a distância de marcha em 20%. Faça esse teste diariamente. Um grupo liderado por um personagem com a perícia Liderança em NH 12+ pode fazer um único teste contra a *média* dos NHs em Caminhada do grupo. (Caminhada tem HT-5 como valor predefinido.) Em caso de sucesso, o grupo inteiro marcha 20% mais rápido, mas um fracasso indica que ninguém pode se utilizar do bônus.

Depois de descobrir a distância diária de caminhada em quilômetros, modifique-a de acordo com as seguintes circunstâncias:

Muito Ruim: Neve profunda, mata cerrada, selva, montanhas, areia fofa ou pântano. ×0,2.

Ruim: Terreno com obstáculos (como córregos), florestas ou colinas íngremes. ×0,5.

Médio: Florestas abertas ou colinas suaves. ×1,0.

Bom: Deserto de terra firme ou planícies. ×1,25.

As condições climáticas — como chuva, neve ou granizo — reduzem ainda mais a distância percorrida.

Corrida

A velocidade de corrida, ou Deslocamento terrestre, é igual ao Deslocamento Básico do personagem, modificado pela Carga — v. *Carga e Deslocamento* (pág. 22). Uma disparada é uma corrida curta em velocidade máxima. Ela é bastante veloz, mas também bastante cansativa (v. *Custo em Fadiga*, pág. 31). Um personagem pode realizar uma disparada se for capaz de correr *em frente* por dois ou mais segundos. Acrescente 20% ao Deslocamento *depois do primeiro segundo*. Por exemplo, um personagem com Deslocamento 7 pode disparar a 8,4 metros/segundo após correr por um segundo a 7 metros/segundo.

Quando precisa correr uma longa distância, o personagem deve manter um determinado ritmo para evitar a exaustão. Uma corrida ritmada tem como velocidade média a *metade* da velocidade de disparada calculada acima.

A cada 15 segundos de uma disparada ou a cada 1 minuto de uma corrida ritmada. Em caso de fracasso, ele perde 1 PF. Quando um personagem é reduzido a menos de 1/3 de seus PF, divida pela metade o Deslocamento para qualquer tipo de corrida; v. *Fadiga* (pág. 31).

Escalada

Para escalar qualquer obstáculo que não seja uma escada, faça um teste de Escalada (pág. 15). Essa perícia tem DX-5 como valor predefinido. Os modificadores dependem da dificuldade da escalada (a seguir). Seja como for, sempre subtraia o nível de carga do resultado do teste. A velocidade de combate indicada na tabela a seguir custa um PF para cada teste de Escalada.

Faça um teste para iniciar a escalada e outro teste a cada 5 minutos. Qualquer fracasso significa que o personagem cai (v. *Queda*, pág. 32). Se estiver preso por uma corda, ele só cai até o final da corda, a menos que tenha tirado uma falha crítica.

Resolvendo Dúvidas de Regras

Em caso de dúvida quanto às regras, a palavra do Mestre é *lei*. O Mestre é quem decide quais regras opcionais estão sendo usadas e decide sobre questões específicas que surgem. Um bom Mestre discute questões importantes com os jogadores antes de tomar suas decisões — e um bom jogador aceita as decisões do Mestre.

O Mestre deve ter profundo conhecimento das regras, mas quando elas não abrangem uma situação — ou quando se trata de alguma questão que envolve o "mundo real" — o Mestre pode usar várias técnicas:

Testes de habilidades. Um "teste de habilidade" é uma jogada que testa um dos atributos, perícias, etc., do personagem — v. pág. 2. Use testes de habilidade quando surgir uma questão a respeito da capacidade de alguém realizar uma tarefa em particular.

Testes aleatórios. Um teste aleatório geralmente é a melhor solução para questões como "Será que as chaves estão no carro?" ou "Será que um dos soldados teria um cavalo da mesma cor que o meu?" O Mestre decide a probabilidade do evento e então joga os dados. Algumas chances são de 50% de acontecer e 50% de não acontecer; outras são bastante improváveis. O Mestre decide o valor e deixa o resto para o destino.

Decreto arbitrário. O personagem não precisa usar os dados. Se houver somente uma resposta "correta" para encaixar no enredo da aventura, então essa é a resposta e pronto! "Para sua sorte, a granada rolou escada abaixo. Ninguém foi ferido. Mas agora os guardas foram alertados!"

Tipo de Escalada	*Modificador*	*Combate*	*Regular*
Escada que sobe	nenhum teste	3 degraus/s	1 degrau/s
Escada que desce	nenhum teste	2 degraus/s	1 degrau/s
Árvore comum	+5	30 cm/s	30 cm/3 s
Montanha comum	0	30 cm/2s	3 m/min
Parede vertical de pedra	-3	30 cm/5s	1,2 m/min
Edifício moderno	-3	30 cm/10s	60 cm/min
Corda que sobe	-2	30 cm/s	6 m/min
Corda que desce *(sem equipamentos)*	-1	60 cm/s	9 m/min
(com equipamentos)	-1	3,6 m/s	3,6 m/s

Levantar e Mover Objetos

A Base de Carga indica o peso que um personagem é capaz de apanhar, erguer e mover. O Mestre pode permitir que vários personagens adicionem seus valores de BC (*não* sua ST) sempre que isso for razoável; como por exemplo, para transportar uma maca ou puxar um vagão.

Levantar com Uma Mão: 2×BC (leva dois segundos).

Levantar com Duas Mãos: 8×BC (leva quatro segundos).

Empurrar e Derrubar: 12×BC. *Dobre* esse valor se o personagem pegar um impulso antes. O Mestre pode ajustar essa fórmula no caso de objetos precariamente equilibrados, tornando os mais fáceis de tombar.

Carregar nas Costas: 15×BC. Dessa forma, o personagem pode transportar mais peso do que seria capaz de levantar sozinho… mas a cada *segundo* que a carga permanece acima de 10×BC (ou seja, Carga Muito Pesada), ele perde 1 PF.

Deslocar Ligeiramente: Dependendo do apoio e da forma como está escorado, o personagem pode deslocar ou balançar ligeiramente 50×BC.

Natação

O personagem precisa fazer um teste de Natação (pág. 16) sempre que entrar num corpo de água que o cubra acima da cabeça, e repetir o teste a cada cinco minutos. Subtraia o dobro do nível de carga de seu NH; adicione +3 se o personagem entrou na água intencionalmente. Em caso de fracasso, ele perde 1 PF e faz um novo teste a cada cinco segundos — e assim sucessivamente até seu PF chegar a 0 e ele se afogar, ser resgatado ou obter sucesso no teste de Natação. Depois de se recuperar, ele deve fazer um novo teste depois de um minuto; em caso de sucesso, ele volta a fazer os testes a cada cinco minutos.

As criaturas terrestres, como os humanos, têm um Deslocamento aquático igual ao Deslocamento Básico/5 (arredondado para baixo), com um mínimo de 1 metro/segundo. A cada 1 minuto nadando em velocidade máxima, um personagem deve fazer um teste contra o *maior valor* entre sua HT e seu NH em Natação. Em caso de fracasso, ele perde 1 PF. Quando um personagem é reduzido a menos de 1/3 de seus PF, divida pela metade seu Deslocamento aquático; v. *Fadiga* (pág. 31).

Salto

Quando um personagem deseja saltar sobre um objeto muito menor que ele, o Mestre só deve dizer "OK, você saltou sobre o obstáculo" e continuar a sessão — esses saltos são automaticamente bem-sucedidos. Mas quando o obstáculo aparenta ser significativo ou se o Mestre o colocou lá deliberadamente como um perigo, use as regras as seguir.

Distância do Salto

O Deslocamento Básico determina a distância dos saltos da seguinte maneira:

Salto em Altura: (15 × Deslocamento Básico) - 25cm. Por exemplo, um Deslocamento Básico de 6 permite que o personagem salte 65cm verticalmente. No caso de um salto *com impulso*, acrescente o número de metros percorridos ao Deslocamento Básico para calcular a fórmula. A maior altura possível para um salto em altura com impulso é o dobro do salto em altura normal.

Salto em Distância: (60 × Deslocamento Básico) – 90 cm. Por exemplo, um Deslocamento Básico de 6 permite que o personagem salte 2,70 m se estiver parado. No caso de um salto *com impulso*, acrescente o número de metros percorrido ao Deslocamento Básico para calcular a fórmula. A maior distância possível para um salto em distância com impulso é o dobro do salto em distância normal.

Proezas Mentais

Testes de Sentidos

"Testes de Sentidos" incluem testes de Visão, de Audição, e de Olfato/Paladar. Para perceber alguma coisa usando um determinado sentido, o personagem deve fazer um teste contra sua Percepção.

Testes de Compreensão: Um sucesso num teste de Sentidos significa que o personagem percebeu algo. Geralmente isso é o suficiente, mas em alguns casos o Mestre pode exigir um segundo teste para que o personagem *compreenda* o que percebeu; ex., para perceber que um "pio de coruja" é na verdade um guerreiro indígena ou que um leve aroma adocicado pertence à flor de uma planta que se alimenta de humanos. Esse teste é contra a IQ, no caso de detalhes que qualquer pessoa poderia identificar, ou contra uma perícia apropriada, no caso de detalhes que só um perito saberia reconhecer.

Noção do Perigo: Se o personagem possuir a vantagem Noção do Perigo (pág. 9) e fracassar num teste de Sentidos ou de compreensão para perceber algo *perigoso*, o Mestre pode secretamente fazer outro teste de Percepção para ele. Em caso de sucesso, o personagem percebe alguma coisa de qualquer maneira!

Visão

Um personagem deve fazer um teste de Visão sempre que for importante *enxergar* algo.

Quando o personagem tenta localizar objetos deliberadamente escondidos, o Mestre pode fazer uma Disputa Rápida contra a perícia de ocultamento utilizada (Camuflagem, Ocultamento, etc.) e pode permitir — ou *exigir* — uma perícia como Observação ou Revistar em vez da Percepção.

Audição

Um personagem deve fazer um teste de Audição sempre que for importante ouvir um som. O Mestre pode exigir um teste separado de IQ para reconhecer uma fala, especialmente em uma língua estrangeira.

Para ouvir alguém que está tentando se mover silenciosamente, o Mestre deve fazer uma Disputa Rápida entre o teste de Audição e o NH em Furtividade. Se o personagem estiver ouvindo *ativamente*, o Mestre pode permitir que ele utilize sua Observação em vez da Percepção.

Olfato/Paladar

O olfato e o paladar são duas manifestações do mesmo sentido. Um personagem deve fazer um teste de Paladar para percebe um sabor, ou um teste de Olfato para notar um odor.

Testes de Influência

Um "teste de Influência" é uma tentativa *deliberada* de assegurar uma reação positiva por parte de um PdM. Um PdJ com a "perícia de Influência" apropriada sempre pode optar por substituir um teste de reação normal por um teste de Influência em circunstâncias adequadas (a critério do Mestre). Veja *Testes de Reação* (pág. 3) para maiores informações sobre a reação de um PdM.

O personagem deve definir a perícia de Influência que está usando: Diplomacia, Intimidação, Lábia, Manha, Sex Appeal ou Trato Social. Escolha com sensatez! O Mestre também pode permitir que outras perícias funcionem como uma perícia de Influência em determinadas situações (por exemplo, Jurisprudência ao lidar com um juiz). Depois, realize uma Disputa Rápida: entre a perícia de Influência contra a Vontade do alvo.

Se o personagem *vencer*, ele obtém uma reação "Boa" por parte do PdM — "Muito Boa" se ele usou Sex Appeal. Com qualquer outro resultado, o PdM se ofende com a tentativa desastrada de manipulá-lo. Isso causa numa reação "Ruim" — "Muito Ruim" se ele tentou uma intimidação enganosa. *Exceção*: se o personagem usou Diplomacia, o Mestre deve fazer outro teste de reação normal e usar o *melhor resultado* das duas reações. Isso faz da Diplomacia uma perícia relativamente segura…

Testes de Vontade

Quando o personagem se depara com uma situação de tensão ou com uma distração, o Mestre pode exigir que ele faça um teste contra sua Vontade para se manter concentrado. Em caso de sucesso, ele pode agir normalmente. Em caso de fracasso, ele se entrega ao medo, cede à pressão, é distraído da sua tarefa, etc.

Verificações de Pânico

Uma Verificação de Pânico é um teste de Vontade feito para resistir ao *medo*. Verificações de Pânico podem ocorrer com a frequência que o Mestre desejar. Em uma campanha de horror, onde pessoas comuns encontram Coisas horripilantes, as Verificações de Pânico podem ser bastante frequentes! Com pequenas adaptações, o Mestre pode usar essas regras para situações de espanto, confusão, etc., além de medo.

Como regra geral, coisas assustadoras "comuns" não exigem Verificações de Pânico. As Verificações de Pânico são reservadas a eventos tão incomuns e aterrorizantes que podem atordoar ou até traumatizar permanentemente uma vítima.

As Verificações de Pânico estão sujeitas a vários modificadores, incluindo aqueles derivados de Vantagens ou Desvantagens apropriadas e às circunstâncias que desencadearam o teste.

Um fracassa em uma Verificação de Pânico faz o personagem ficar atordoado (v. pág. 30) durante um número de segundos igual a 2d mais a margem pela qual a Verificação fracassou. No caso de uma falha crítica, a vítima desmaia e não consegue ser acordada durante um número de *minutos* igual a 1d mais margem pela qual o teste fracassou. Só esperamos que o que quer que tenha aterrorizado tanto o personagem não esteja com fome…

Combate

Cabe ao Mestre decidir quando começar a usar as regras de combate. Isso normalmente se dá quando uma briga é iminente e os combatentes começarem a fazer manobras para obter vantagem tática. O Mestre também pode usar essas regras para solucionar situações de "ação" como perseguições e torneios.

Sequência de Combate

O combate sucede segundo a segundo. Cada personagem envolvido ativamente no combate recebe uma oportunidade de agir a cada segundo, à qual nos referimos como seu "turno". Após todos terem agido em seu turno, um segundo terá se passado.

O Mestre não deve se restringir a esse padrão de tempo de um segundo. Essa é só uma maneira de dividir uma batalha em blocos gerenciáveis! Ele deve se sentir livre para abolir o combate sempre que achar conveniente e resumi-lo quando as ações não-combativas levam a mais lutas.

A "sequência de turnos" é a ordem na qual os personagens ativos conduzem suas ações. Ela é definida no início do combate e não se altera durante ele. O combatente com a maior Velocidade Básica realiza suas ações primeiro; seguido pela segunda maior Velocidade Básica e assim por diante, em ordem decrescente por Velocidade Básica. Uma vez que todos os personagens ativos tiveram seu turno, um segundo terá se passado e outro segundo começa.

Velocidades Iguais: Se vários PdMs do mesmo lado do conflito tiverem a mesma Velocidade Básica, o Mestre simplesmente decide quem age primeiro — isso não é muito importante. Se os PdJs estiverem envolvidos, então o personagem com maior DX age primeiro. Se ainda assim houver empate, o Mestre deve decidir aleatoriamente no início do combate quem agirá primeiro e usar essa ordem por todo combate.

O turno de um determinado participante equivale a um período de um segundo que se estende do momento em que ele escolhe uma manobra até sua próxima oportunidade de selecionar uma manobra. Ele se sobrepõe aos turnos dos outros personagens.

Manobras

Uma "manobra" é uma ação que o personagem pode realizar em seu turno durante o combate. Em cada turno ele tem que escolher *uma* das seguintes manobras: Apontar, Ataque, Ataque Total, Avançar e Atacar, Concentrar, Defesa Total, Deslocamento, Fazer Nada, Mudança de Posição ou Preparar. A escolha determina *o que o personagem vai fazer* e quais serão suas opções de defesa ativa e movimentação, e afeta as opções de "defesa ativa" de um personagem — a habilidade de ele se esquivar, aparar ou bloquear ataques (v. *Defendendo*, pág. 28).

Para fins de defesa ativa, a última manobra realizada por um personagem é considerada "em efeito" até que ele escolha outra manobra em seu próximo turno. Dessa forma, se um personagem optar por Defesa Total (que confere uma vantagem defensiva), os benefícios se aplicam caso ele seja atacado depois de seu turno e persistem até seu próximo turno, quando ele optar por outra manobra.

Se ele for atacado antes de ter tido a chance de escolher uma manobra — normalmente no início do combate — considera-se que ele escolheu a manobra Fazer Nada (a seguir).

Fazer Nada

Assume-se que um personagem em pé e parado, está *fazendo nada*. Particularmente, quando um combate se inicia, quem ainda não teve a oportunidade de agir em seu turno é tratado como se tivesse "escolhido" esta manobra até entrar em combate.

Um personagem que estiver consciente, mas atordoado ou surpreso, é *obrigado* a realizar esta manobra. A cada turno de Fazer Nada ele pode tentar um teste de HT para se recuperar do atordoamento físico, ou um teste de IQ para se recuperar do atordoamento mental. Em caso de sucesso, ele se recupera no *final* do turno — ou seja, ele Faz Nada no turno em questão, mas pode agir normalmente no turno seguinte.

Ações Livres

"Ações livres" são coisas que o personagem pode fazer durante *qualquer* manobra. Alguns exemplos são:

Falar. O personagem *sempre* pode falar. Se o Mestre quiser ser realístico, ele deve permitir somente uma frase por segundo… mas normalmente é mais divertido ignorar esta limitação!

Manter mágicas ou poderes psíquicos. Enquanto o personagem estiver ativo, ele pode manter uma mágica ou poder psíquico contínuo, independente do que mais estiver fazendo.

Deixar cair um item. Um personagem pode deixar cair qualquer objeto "preparado" a qualquer momento durante uma manobra. Se ele estiver se movendo, pode deixar o objeto cair em qualquer lugar ao seu alcance ao longo do deslocamento.

Agachar-se. Se estiver em pé, o personagem pode se agachar (para se tornar um alvo menor para ataques à distância) no *início* do seu turno. Isso normalmente torna o movimento do personagem mais lento (v. *Tabela de Posições*, abaixo) e *impede* que ele dispare a toda velocidade. Um personagem agachado pode se levantar desta posição a qualquer momento usando uma ação livre.

Deslocamento

O personagem se desloca mas não pode realiza nenhuma outra ação além das especificadas como *Ações Livres* (quadro acima). Ele pode se deslocar qualquer número de metros até seu valor de Deslocamento. A maioria das outras manobras permite que o personagem realize algum tipo de movimento em seu turno; ele só deve escolher esta manobra se a *única* coisa que quiser fazer for se mover.

Os jogadores devem dizer ao Mestre exatamente para onde seus PdJs se deslocam para que ele possa controlar o combate. Cabe ao Mestre decidir para onde seus PdMs se deslocam e informar aos jogadores cujos PdJs estão em posição de visualizar o movimento.

Tabela de Posições

Posição	*Ataque*	*Defesa*	*Alvo*	*Movimento*
Em pé	Normal	Normal	Normal	Normal; pode disparar
Agachado	-2	Normal	-2	2/3
Ajoelhado	-2	-2	-2	1/3
Rastejando	-4	-3	-2	1/3
Sentado	-2	-2	-2	Nenhum
Deitado	-4	-3	-2	1 metro/segundo

Mudança de Posição

Esta manobra permite que o personagem alterne entre duas "posições" (posturas nas quais ele posiciona seu corpo). Algumas posições válidas são: *em pé*, *sentado*, *ajoelhado*, *rastejando*, *deitado de bruços* e *deitado de costas*. Qualquer posição, exceto em pé, retarda o movimento e atrapalha as jogadas de ataque e defesa, mas também faz do personagem um alvo menor para ataques à distância.

Um personagem não pode ficar em pé diretamente a partir de uma posição deitada. Se estiver deitado (de bruços ou de costas), ele primeiro precisa realizar uma manobra Mudança de Posição para passar para a posição rastejando, ajoelhado ou sentado. Uma segunda Mudança de Posição permite que ele fique em pé a partir dessas posições. (Contudo, passar da posição em pé para uma deitada leva apenas uma manobra — ou nenhuma, se a mudança for involuntária!).

O personagem também pode alternar entre ajoelhado e em pé (apenas) como parte de um "passo" de qualquer manobra que permita um passo — não é preciso uma Mudança de Posição para isso. Nesse caso, ele faz isso *em vez* de usar o passo para se mover. Dessa forma, é possível passar da posição bruços para ajoelhado com uma Mudança de Posição em um turno e depois ficar em pé no próximo turno com uma manobra que permita um passo.

Agachar-se *não* requer uma Mudança de Posição; v. *Ações Livres* (quadro acima).

Ataque: É o modificador ao fazer um ataque corpo a corpo a partir desta posição.

Defesa: É o modificador para todas as jogadas de defesa ativa.

Alvo: É o modificador para atingirem o personagem com um ataque *à distância*.

Movimento: É o efeito sobre o movimento.

Apontar

Esta é uma manobra de turno completo usada para apontar uma arma de longo alcance (ou um dispositivo como uma câmera ou telescópio). O personagem deve escolher um alvo específico — ele não pode apontar contra algo que não possa ver ou detectar de alguma maneira.

Ele deve especificar a arma com a qual está apontando, assim como seu alvo. Se seguir uma manobra Apontar com um de Ataque ou Ataque Total, usando a *mesma* arma contra o *mesmo* alvo, o personagem recebe um bônus na jogada de ataque. Adicione o valor de Precisão (Prec) da arma ao NH do personagem.

Se *firmar* uma arma de fogo ou besta o personagem recebe um bônus adicional de +1 na Prec. Uma arma de fogo ou besta ficam firmados se apoiados em um saco de areia, mureta baixa, carro, etc. Uma arma de fogo de uma mão (como uma pistola) é considerada firmada se usada com as duas mãos. Uma arma de fogo de duas mãos (como um rifle) é considerada firmada se o personagem estiver de bruços e usando um tripé ou outro suporte.

Se Apontar por mais de um segundo o personagem recebe um bônus adicional: +1, se Apontar por dois segundos, ou +2 se Apontar por três ou mais segundos.

Ataque

Use esta manobra para fazer um ataque desarmado ou armado em um combate corpo a corpo, ou para usar uma arma de arremesso ou de projétil num combate à distância. Para atacar com uma arma, ela precisa estar preparada.

Se estiver realizando um ataque desarmado ou com uma arma de combate corpo a corpo, o alvo precisa estar dentro do alcance. Conduza o ataque como descrito em *Ataques Corpo a Corpo* (págs. 27).

Se estiver usando uma arma de combate a distância, o alvo precisa estar dentro da distância máxima (Max) da arma. Conduza o ataque como descrito em *Ataques à Distância* (págs. 27). Se optou por uma manobra Apontar (pág. 25) no turno anterior, o personagem recebe um bônus na jogada de ataque.

Ataque Total

Consiste em atacar um oponente com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender de ataques inimigos. Se o personagem estiver fazendo um ataque corpo a corpo, ele precisa especificar *uma* das três opções a seguir antes do ataque:

• *Determinado*: Ele faz um único ataque com um bônus de +4!

• *Duplo*: Ele faz dois ataques contra o mesmo oponente, *se* tiver duas armas preparadas ou uma arma que não precisa ser preparada depois de ser usada. Ataques com uma segunda arma na mão inábil sofrem uma penalidade de -4 (v. *Destro ou Canhoto*, pág. 5), a menos que o personagem tenha a vantagem Ambidestria (pág. 8).

• *Forte*: Ele faz um único ataque com o NH habitual, mas se atingir o alvo, causa 2 pontos de dano adicionais, ou +1 ponto de dano por dado, o que for maior. Isso se aplica apenas a ataques corpo a corpo com armas que causam dano por GdP ou GeB com base na ST.

Se o personagem estiver fazendo um ataque à distância, ele fará um único ataque com um bônus de +1 para atingir o alvo:

Avançar e Atacar

O personagem se desloca como descrito na manobra Deslocamento (pág. 25), mas durante ou depois do movimento, ele faz um único ataque com pouca precisão — seja desarmado ou com uma arma preparada.

O personagem ataca como descrito na manobra Ataque, mas sofre uma penalidade de -4. Se estiver realizando um ataque à distância, ele perde todos os bônus pela manobra Apontar. Se estiver realizando um ataque corpo a corpo, o nível de habilidade ajustado não pode ser maior que 9.

Defesa Total

Esta é a manobra que um personagem deve adotar quando está cercado de oponentes — especialmente oponentes que usam muito Ataque Total! Ele deve especificar *uma* das duas opções a seguir:

• *Defesa Aumentada*: Ele adiciona +2 a *uma* defesa ativa de sua escolha: Aparar, Esquiva, ou Bloqueio. Esse bônus dura até o próximo turno do personagem.

• *Defesa Dupla*: Ele utiliza duas defesas ativas *diferentes* contra o mesmo ataque. Se fracassar na jogada de defesa contra o ataque, o personagem pode tentar uma segunda defesa diferente contra o mesmo ataque. Por exemplo, se fracassar com um bloqueio, o personagem pode tentar se esquivar ou aparar. Se tentar aparar (armado ou desarmado) com uma mão e fracassar, ele pode tentar aparar com a outra mão — isso *conta* como uma "defesa diferente".

Concentrar

O personagem se *concentra* em uma atividade mental. Alguns exemplos são fazer um teste de Sentidos para localizar um guerreiro invisível, um teste de Liderança para dar ordens, um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos para operar um sensor, ou qualquer ação similar, incluindo a maioria das perícias baseadas na IQ. Algumas atividades exigem que o personagem realize a manobra Concentrar durante vários segundos. Se for forçado a usar uma defesa ativa, for derrubado, ferido ou distraído por qualquer outra razão, antes de terminar, o personagem precisa fazer um teste de Vontade-3. Em caso de fracasso, ele perde a concentração e tem que recomeçar a ação.

Preparar

Utilize esta manobra para apanhar ou sacar *qualquer* objeto e prepará-lo para uso; ex., puxar uma espada da bainha ou um revólver do coldre, ou recarregar uma arma de fogo. Em alguns casos, uma manobra Preparar também é necessária para recuperar o controle de uma arma que fica desajeitada depois de um golpe, ou para ajustar o alcance de uma arma longa.

Também é necessário usar uma manobra Preparar para completar algumas ações físicas fora do combate: como abrir ou fechar uma porta, forçar uma fechadura, cavar, levantar um objeto, etc.

Combate Desarmado

Às vezes é preciso lutar sem armas, ou com armas improvisadas. Esse é o *combate desarmado*. Qualquer pessoa pode participar de um combate desarmado, mas algumas perícias tornam um lutador desarmado mais eficaz.

Veja a tabela a seguir para saber o dano etc. de socos, chutes, mordidas e outros golpes sem armas.

BRIGA, CARATÊ ou DX

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Obs.*
–	Soco	GdP-1 cont	–	–	–	[1]
1	Soco Inglês	GdP cont	$10	0,12	–	[1]

BRIGA-2, CARATÊ-2, ou DX-2

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Obs.*
–	Chute	GdP cont	–	–	–	[1,2]
–	Chute com Botas	GdP+1 cont	–	–	–	[1,2]

BRIGA ou DX

NT	*Arma*	*Dano*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Obs.*
1	Cassetete	GdP cont	$20	0,5	7	

[1] Caratê (pág. 15) aumenta o dano causado com socos e chutes.

[2] Se fracassar em um chute, o personagem precisa obter sucesso em um teste de DX para evitar uma queda.

Atacando

Um "ataque" é uma tentativa de atingir um oponente ou outro alvo. Se executar uma manobra Ataque, Ataque Total ou Avançar e Atacar (ou converter Aguardar em uma delas), o personagem pode tentar atingir um oponente. Ele só pode atacar com uma arma preparada.

O Mestre sempre pode ditar, por qualquer razão pertinente à situação, que um determinado combatente não pode atingir um oponente. Por exemplo, oito atacantes não poderiam atacar um único oponente de tamanho humano ao mesmo tempo. (Até mesmo três ou quatro atacantes já parece improvável, a menos que a vítima não tenha aliados!)

Existem dois tipos básicos de ataque: Ataques Corpo a Corpo (págs. 27) e Ataques à Distância (págs. 27). O alvo precisa estar dentro do alcance do personagem — no caso de um ataque corpo a corpo — ou dentro da distância da arma dele — no caso de um ataque à distância. A resolução de qualquer um desses ataques envolve uma jogada com três dados:

• Primeiro, o jogador faz a *jogada de ataque*. Em caso de sucesso, o ataque foi bem-sucedido.

• Depois, o oponente pode fazer uma *jogada de defesa* para se defender do ataque. Em caso de sucesso, ele escapa ou detém o ataque e não é atingido.

• Se o alvo fracassar na jogada de defesa, ele é atingido. Faça uma *avaliação de dano*.

Jogada de Ataque

A "jogada de ataque" é um teste de habilidade comum. Calcule o *nível de habilidade efetivo* (NH básico, mais ou menos quaisquer modificadores apropriados) com a arma que o personagem está usando.

Se o resultado do teste for *menor ou igual* ao NH "efetivo", o ataque atinge o alvo a não ser que o oponente tenha sucesso em uma jogada de defesa (v. *Defendendo*, pág. 28). Se fracassar na jogada de defesa, ou não puder realizá-la, o alvo é atingido.

Se o resultado do teste for *maior* que o NH "efetivo", o ataque fracassou!

Independente do nível de habilidade efetivo do personagem, um resultado de 3 ou 4 sempre atinge o alvo — e também é considerado um "*golpe fulminante*". Um resultado de 5 ou 6 pode ser um golpe fulminante, dependendo do nível de habilidade do personagem. Um NH efetivo de 15 concede um golpe fulminante com um resultado de 5. Um NH efetivo de 16 concede um golpe fulminante com um resultado de 6.

No caso de um golpe fulminante, o ataque automaticamente atinge o alvo — o oponente não tem direito a uma jogada de defesa. Além disso, se o resultado do ataque for 3, não há necessidade da avaliação de dano — o golpe causa automaticamente o maior dano possível. Exemplo: o dano máximo para um golpe de 1d + 2 seria 6 + 2, 8 pontos. Os demais golpes fulminantes ignoram a jogada de defesa do alvo, mas ainda exigem uma avaliação de dano.

Independente de qual o NH, um resultado de 17 ou 18 sempre indica um fracasso.

Ataques Corpo a Corpo

Quando um personagem escolhe uma manobra que permite que ele faça um ataque corpo a corpo, ele deve especificar quem está atacando e com qual arma. Ele pode realizar o ataque usando qualquer arma *preparada* (incluindo usando uma arma natural como um chute, uma mordida ou um soco) contra qualquer alvo dentro do seu alcance.

Algumas armas podem ser usadas de mais de uma maneira; ex., é possível usar uma espada curta para desferir um golpe em balanço ou um golpe de ponta. Essas armas têm mais de uma linha na Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo (págs. 20–22). Quando ataca com uma arma dessas, o personagem deve indicar como a está utilizando antes de jogar os dados.

Uma arma de uma mão está preparada se estiver sendo empunhada em uma mão. Uma arma de duas mãos está preparada se estiver sendo empunhada pelas *duas* mãos. Algumas armas são desbalanceadas (como o machado de haste) e ficam despreparadas depois de cada ataque, a menos que o personagem seja muito forte (v. pág. 20).

Para sacar uma nova arma de uma bainha ou para preparar uma arma desbalanceada que ficou despreparada depois de um ataque, o personagem deve usar a manobra Preparar (pág. 26).

Uma arma natural (soco, chute, etc.) está *sempre* preparada a menos que a parte do corpo em questão esteja ocupada ou imobilizada; ex., um personagem não consegue dar um soco se estiver segurando uma arma na mesma mão.

Ataques à Distância

Um "ataque à distância" é qualquer ataque feito com uma arma usada à distância, desde uma pedra arremessada até rifle laser.

O personagem só pode realizar um ataque à distância contra um alvo que se encontra dentro da *distância* de sua arma. Para calcular essa distância, consulte a tabela referente à arma usada. A maioria dos ataques indica os parâmetros Metade do Dano (1/2D) e Distância Máxima (Max), em metros. O alvo não pode estar a uma distância maior que a Max; 1/2D afeta apenas o dano.

Todas as armas de combate à distância apresentam o parâmetro Precisão (Prec). Esse é o bônus que o personagem recebe se executar uma ou mais manobras Apontar imediatamente antes do ataque. Quando faz a manobra Apontar, o personagem pode receber outros bônus para cada segundo adicional que passar apontando, por deixar sua arma firmada, ou por estar usando uma mira.

"Armas de arremesso" são armas que o personagem deve lançar fisicamente contra o alvo: pedras, granadas de mão, *shurikens*, etc. Algumas armas de combate corpo a corpo também podem ser arremessadas, como machadinhas, facas e lanças. Trate uma arma de arremesso como qualquer outro ataque à distância.

Modificadores Gerais de Ataque

Manobra do Atacante

Avançar e Atacar: -4

Situação do Atacante

Distração grande (ex., todas as roupas em chamas): -3 ou mais (a critério do MJ)
Distração pequena (ex., parte das roupas em chamas): -2
Piso ruim: -2 ou mais (a critério do MJ)
ST menor do que a necessária para usar a arma: -1 para cada ponto a menos

Visibilidade

Escuridão parcial, nevoeiro, fumaça, etc.: -1 a -9 (a critério do MJ)
Cegueira, alvo completamente invisível ou em escuridão completa: -10
Não é possível ver o oponente: -6, ou -4 se souber sua localização com uma margem de erro de 1 metro de raio

Modificadores de Ataque Corpo a Corpo

Manobra do Atacante

Ataque Total (Determinado): +4

Outras Ações do Atacante

Ataque com mão inábil: -4 (sem penalidade com Ambidestria)

Situação do Atacante

Portando um escudo grande: -2

Modificadores de Ataques à Distância

Manobra do Atacante

Ataque Total (Determinado): +1

Outras Ações do Atacante

Apontar por um turno: +Precisão da arma
Apontar turnos adicionais: +1 para 2 segundos, +2 para 3+ segundos
Arma firmada: +1 se estiver parado *e* levou um turno para Apontar
Ataque com mão inábil: -4 (sem penalidade com Ambidestria)

Sistemas de Pontaria

Mira telescópica: +1 por segundo de Apontar, até o bônus máximo da mira telescópica

Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância

A principal utilização desta tabela é para combate à distância, mas o MJ também pode usá-la para testes de Sentidos e outros testes de habilidade onde o tamanho, a velocidade ou a distância possam afetar o resultado.

Esta tabela uso a mesma progressão para tamanho que a soma de velocidade e distância, mas os modificadores para tamanho têm o *sinal contrário* dos de velocidade/distância: um alvo grande confere um bônus, ao passo que uma maior velocidade e distância conferem uma penalidade. Dessa forma, se um alvo tiver o dobro do tamanho, mas também estiver ao dobro da distância e a duas vezes a velocidade, os modificadores para atingi-lo permanecem os mesmos.

Tamanho do Alvo: Quanto maior o alvo, mais fácil acertá-lo. O modificador para atingir um objeto em função de seu tamanho é o seu "Modificador de Tamanho" (MT). Humanos têm MT 0. Objetos maiores que um homem conferem um bônus na jogada de ataque, enquanto que objetos menores conferem uma penalidade.

Encontre o MT de uma criatura ou objeto usando a tabela ao lado. Basta consultar a maior dimensão de um objeto (ex., a altura, para um humanoide) na coluna de "Medida Linear" e encontrar seu MT ao lado, na coluna "Tamanho". Se o tamanho estiver entre dois valores, utilize o maior MT. Se um objeto for muito menor em *duas* de suas três dimensões (ex., um cabo de 100 metros de comprimento, mas somente 5 cm de grossura), use a *menor* dimensão em vez da maior.

Velocidade e Distância do Alvo: A distância e a velocidade afetam apenas o combate à distância. Adicione a velocidade do alvo em metros/segundos à distância em metros que ele se encontra. Procure o total correspondente na coluna "Medida Linear". Nessa mesma linha, veja o valor da coluna "Velocidade/Distância" que será o modificador de velocidade/distância. Se o total cair entre dois valores, use o maior; ex., trate 8 metros como se fossem 10 metros. Se os lutadores estiverem a pé, assuma que a velocidade deles é 0 e use como distância a distância entre eles; no caso de veículos, a velocidade em metros/segundo é 1/3 da sua velocidade em km/h.

Exemplos: Um homem a 8 metros de distância implica numa penalidade de -4. Um motoboy a 40 metros de distância, viajando a 90 km/h (ou 30 m/s) tem uma velocidade/distância de 40 + 30 = 70, que resulta numa base de 70 metros, e implica numa penalidade de -9.

Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância

Veloc/Dist	Tamanho	Medida Linear
0	-5	30 cm
0	-2	1 m
0	0	2 m
-1	+1	3 m
-2	+2	5 m
-4	+4	10 m
-5	+5	15 m
-6	+6	20 m
-7	+7	30 m
-8	+8	50 m
-9	+9	70 m
-10	+10	100 m

Defendendo

Um sucesso na jogada de ataque ainda não indica que o personagem atingiu o alvo — exceto no caso de um golpe fulminante. O ataque foi *bom o bastante* para acertar o alvo *se este não conseguir se defender*.

Existem três "defesas ativas" que um combatente pode usar para evitar um ataque: Aparar (v. *Aparar*), Esquiva (v. *Esquiva*), e Bloqueio (v. *Bloqueio*). Os valores das defesas ativas devem ser calculados previamente e registrados na planilha de personagem.

Uma defesa ativa é uma tentativa deliberada de evitar um ataque. Ela só é permitida se o defensor estiver ciente da possibilidade de um ataque por parte de seu agressor *e* se ele estiver livre para reagir… saindo do caminho do ataque (esquivando), defletindo o ataque com uma arma ou com as próprias mãos (aparando) ou interpondo um escudo (bloqueando).

Se o ataque for bem-sucedido, o alvo pode escolher *uma* defesa ativa e tentar uma "jogada de defesa". *Exceção*: a manobra Defesa Total (Defesa Dupla) permite que o personagem tente uma segunda defesa contra um determinado ataque, se fracassar no primeiro teste.

A defesa ativa escolhida depende da situação — *principalmente* da manobra adotada no turno anterior. Algumas manobras restringem as defesas ativas que podem ser usadas. Além disso, um personagem também não tem direito a uma jogada de defesa ativa se não estiver ciente do ataque. Um personagem também não pode usar suas defesas ativas se estiver inconsciente, imobilizado ou de alguma outra forma incapaz de reagir.

Jogada de Defesa Ativa

O defensor joga 3d e compara o resultado com o valor de sua defesa ativa. Se o resultado for *menor ou igual* à sua defesa efetiva, ele se esquiva, apara ou bloqueia o ataque com sucesso. Caso contrário, a defesa ativa foi ineficaz e ele foi atingido. Se isso acontecer, faça a avaliação de dano.

Um resultado de 3 ou 4 na defesa ativa *sempre* indica que o defensor se protegeu adequadamente, mesmo que sua defesa efetiva dose apenas de 1 ou 2! Um resultado de 17 ou 18 sempre indica um fracasso.

Um defensor não tem direito a uma jogada de defesa se o atacante obteve um golpe fulminante contra ele.

Um personagem *atordoado* sofre uma penalidade de -4 em qualquer defesa ativa.

Se o personagem estiver atordoado, todas as defesas ativas estarão sujeitas a um redutor igual a -4.

Um personagem com um escudo preparado, adiciona o Bônus de Defesa (BD) do escudo a qualquer jogada de Aparar, Bloqueio ou Esquiva contra um ataque que venha pela frente ou pelo lado do escudo.

Esquiva

Uma "esquiva" é uma tentativa ativa de sair da trajetória de um ataque. Esta normalmente é a melhor defesa quando um personagem não sabe usar uma arma e não está usando um escudo, ou quando ele é atacado várias vezes.

Normalmente, esta é a *única* defesa ativa que pode ser usada contra armas de fogo. Isso não significa que o personagem é capaz de se esquivar de balas! Uma esquiva contra esses ataques representa uma tentativa de sair do local onde o personagem acredita que o oponente fará o disparo, contorcendo ou abaixando-se no momento certo.

O valor de esquiva de um personagem é igual à sua Velocidade Básica + 3 (ignore as frações), menos uma penalidade igual ao nível de carga (v. *Carga e Deslocamento*, pág. 22). Anote o valor da Esquiva do personagem em sua planilha para referências rápidas.

O personagem pode se esquivar de *qualquer* ataque, exceto daqueles que ele não está ciente! Só é possível fazer um único teste de Esquiva para um determinado ataque.

Um personagem só tem direito a uma defesa ativa contra cada ataque, a menos que utilize a manobra Defesa Total (Defesa Dupla), mas não há limites para o número de vezes que ele pode se esquivar de ataques *diferentes* durante seu turno.

Bloqueio

Um "bloqueio" é uma tentativa de interpor um escudo, capa ou objeto grande similar entre no caminho de um ataque. Isso requer um escudo *preparada*. (Um personagem forte o bastante para segurar e levantar uma pessoa pode bloquear com o corpo da vítima!)

O valor de Bloqueio de um personagem é igual a 3 + *metade* de seu NH em Escudo ou Capa, ignorando as frações. Por exemplo, Escudo 11 resultaria num valor de Bloqueio de 3 + (11/2) = 8,5; arredondado para 8.

Em geral, o personagem pode bloquear qualquer ataque corpo a corpo, arma arremessada, líquido projetado ou arma motora de projétil. *Não é possível* bloquear balas nem armas de feixe — os projéteis dessas armas são rápidos demais para serem detidos desta forma.

Só é possível bloquear *um* ataque por turno.

Aparar

"Aparar" é uma tentativa de desviar um golpe utilizando uma arma ou as mãos nuas. O personagem não pode aparar a não ser que sua arma esteja *preparada* — ou que uma de suas mãos esteja livre, no caso de aparar desarmado. Só é possível tentar aparar um ataque por turno.

A maioria das armas de combate corpo a corpo podem ser usadas para aparar. Algumas armas longas bem balanceadas (ex., bordão) concedem um bônus de +1 ou +2 nas tentativas de aparar devido à sua capacidade de manter o oponente à distância.

O valor de Aparar de um personagem com uma determinada arma é igual a 3 + *metade* de seu NH com a arma, ignorando as frações. Por exemplo, Espadas de Lâmina Larga 13 resultaria num valor de Aparar de 9.

A defesa Aparar só consegue deter ataques corpo a corpo ou armas arremessadas. *Exceção*: quando um oponente ataca o personagem com uma arma de projétil *enquanto* estiver dentro do alcance da arma de combate corpo a corpo do personagem, este pode aparar o ataque. Ele está aparando a arma, não o projétil! Por exemplo, se um inimigo disparar uma pistola contra o personagem a apenas um metro de distância, este poderia tentar aparar com as mãos nuas. Em caso de sucesso, ele deu um tapa no braço ou na arma, fazendo com que o disparo fosse longe.

O personagem também pode aparar armas de arremesso, mas sofre uma penalidade de -1 para a maioria delas, ou de -2 para as *pequenas*, como facas, shuriken e outras armas que pesam 0,5 kg ou menos.

Se obtiver um sucesso numa tentativa de aparar desarmado (mordida, soco, etc.) com uma arma, o personagem pode ferir o atacante! Ele deve fazer um imediatamen-

Defesa Desarmada

Se estiver lutando sem armas ou com pelo menos uma mão livre, o personagem pode tentar aparar com as mãos nuas. Criaturas que não têm mãos (como a maior parte dos animais) não podem aparar desarmadas — elas só podem se esquivar.

Um personagem pode usar as perícias Briga ou Caratê — ou a DX, se ela for maior — para aparar com uma mão. Nesses casos, o valor de Aparar do personagem é igual a 3 + *metade* do seu NH com a perícia em questão ou DX, ignorando as frações.

Não existem penalidades para aparar um ataque desarmado, mas o personagem sofre uma penalidade de -3 para aparar armas, exceto no caso de um ataque em *GdP* ou se o ele estiver usando Caratê (nesses casos, utilize o valor total de aparar).

te um teste contra a perícia na arma que usou para aparar — com uma penalidade de -4 se o atacante usou Caratê. Em caso de sucesso, o personagem atinge em cheio o membro do atacante — que não tem direito a uma jogada de defesa! Faça a avaliação de dano normalmente.

Modificadores de Defesa

Equipamento do Defensor

Aparar com adaga ou faca: -1 para Aparar
Aparar com bastão: +2 para Aparar
Aparar desarmado contra uma arma: -3 para Aparar (0 contra golpes de ponta ou com Caratê)

Manobras do Defensor

Ataque Total: ele não pode se defender!
Avançar e Atacar: somente esquiva ou bloqueio; não pode aparar
Defesa Total (Defesa Aumentada): +2 para Esquiva, Bloqueio *ou* Aparar

Natureza do Ataque

Arma de arremesso: -1 para Aparar; -2 para Aparar se for *pequena* (0,5 kg ou menos)
Ataque por trás: sem defesa possível
Mangual: -4 para Aparar/-2 para Bloquear

Situação do Defensor

Atordoado: -4
Carga: penalidade igual ao nível de Carga para Esquivar ou para Aparar do Caratê
Distração (ex., roupas em chamas): -1 ou pior (a critério do MJ)
Incapaz de ver o atacante: -4; bloquear ou aparar requer um teste de Audição-2
Piso ruim: -1 ou pior (a critério do MJ)

Dano e Lesão

Quando um personagem obtém sucesso numa jogada de ataque e seu alvo fracassa na jogada de defesa (se ele tiver uma), ele é atingido! No caso de ataques que causam dano, torna-se necessário uma "avaliação de dano". Essa jogada determina o *dano básico* causado pelo ataque.

A arma (ou sua ST, no caso de armas motoras) do personagem determinam o número de dados que devem ser jogados para definir o dano. Se o alvo tiver algum tipo de Resistência a Dano (RD) — proveniente de armadura, de mágicas protetoras, etc. — ela deve ser subtraída do resultado da avaliação de dano.

Se o resultado da avaliação de dano for menor ou igual à RD efetiva do alvo, o ataque *não conseguiu penetrá-la* — ele resvalou ou foi absorvido. Se o resultado da avaliação de dano *exceder* a RD do alvo, esse excesso é considerado *dano penetrante*. Se o oponente não tiver nenhuma RD, o resultado total da avaliação de dano é considerado dano penetrante.

Depois de determinar o dano penetrante de um ataque, aplique o modificador de ferimento de acordo com o tipo de dano causado (isso só é importante para ataques por corte, perfuração e alguns tipos de ataques perfurante; v. a seguir). Esse resultado é o *dano* causado ao oponente, que é subtraído de seus Pontos de Vida.

Avaliação de Dano

Um jogador normalmente faz suas próprias avaliações de dano, enquanto o Mestre faz a dos PdMs. As avaliações de dano são sempre expressas em um número de dados, às vezes seguido de um modificador; por exemplo, "6d-1" ou "1d+2". Um modificador negativo não pode reduzir o dano abaixo de 0 no caso de dano *por contusão*, ou abaixo de 1 para *outros tipos* de dano.

O resultado da avaliação de dano (*depois* de quaisquer modificadores, como mostrado acima) é o "dano básico" do ataque.

Se uma arma de combate à distância apresenta dois valores de distância, o primeiro é sua distância relativa à Metade do Dano (1/2D), em metros. Se o alvo estiver a uma distância maior ou igual à distância 1/2D, *divida o dano básico por 2*, arredondando para baixo.

Resistência a Dano e Dano Penetrante

A Resistência a Dano (RD) determina o grau de proteção de uma armadura, armadura natural, escudo de força, pele grossa, etc., contra os diversos tipos de dano. Objetos e veículos possuem seus próprios valores de RD que os protegem contra qualquer dano que eles venham a *sofrer* — contudo, um personagem escondido atrás ou dentro de um objeto, *se beneficia* da RD deles.

Subtraia a RD do dano básico. O resultado é o "dano penetrante" que transpôs ou deformou a armadura o suficiente para provocar uma lesão. Por exemplo, se um personagem estiver usando uma cota de malha de RD 4 e for atingido por um ataque que causa 6 pontos de dano básico, ele sofre apenas 2 pontos de dano penetrante.

Em geral, a RD de fontes diferentes são acrescentadas umas às outras; por exemplo, um personagem com uma RD natural de 2 que vestir um colete militar de RD 12, tem uma RD total de 14 Exceções a esta regra sempre estarão descritas.

Modificadores de Ferimento e Lesão

Qualquer dano remanescente depois de subtrair a RD do dano básico é considerado "dano penetrante". Se houver algum dano penetrante, multiplique-o pelo "modificador de ferimento" do ataque. Esse valor é um multiplicador que depende do tipo do dano:

- Pouco perfurante (pa-): ×*0,5*.
- Corte (corte): ×*1,5*.
- Muito perfurante (pa+): ×*1,5*.
- Perfuração (perf): ×*2*.

O dano penetrante depois de modificado determina o dano real causado: os PV perdidos pelo alvo. Arredonde as frações *para baixo*, com um dano mínimo de 1 PV para qualquer ataque que penetre a RD. Ajuste os PV atuais da vítima de acordo com o dano sofrido.

Efeitos de Lesões

A gravidade e o tipo do ferimento indicam o que acontece em seguida. Veja na próxima seção as regras para lesões e sua recuperação.

Lesões, Enfermidades, e Fadiga

A vida de um aventureiro não é feita só de canções e glórias. Ele se cansa, suja as roupas e também pode se *machucar* — ou pior, *morrer*!

Felizmente, todos esses problemas podem ser remediados. Até a morte. Continue lendo…

Lesões

Ferimentos e enfermidades causam "lesões": uma perda (normalmente) temporária de Pontos de Vida. Dessa forma, os pontos de vida de um personagem medem sua capacidade de sustentar dano; v. *Pontos de Vida* (pág. 6).

Se uma lesão reduzir um personagem a 0 PV ou menos, ele logo perderá a consciência. É até mesmo possível ter um valor *negativo* de PV, mas se esse valor reduzir demais, há risco de morte. Para um humano normal, a diferença entre PV total e PV negativo é uma ou duas espadadas ou tiros.

Lesões Comuns: Perda de Pontos de Vida

Uma sequência de ferimentos inevitavelmente faz com que *qualquer pessoa* ou *objeto* enfraqueça ou se quebre, mesmo que nenhuma tenha sido individualmente muito grave. O diagrama abaixo resume os efeitos de estar com o PV baixo ou negativo. Todos os efeitos são cumulativos.

Menos de 1/3 dos PV restantes — O personagem fica cambaleando devido aos ferimentos. Seu Deslocamento e Esquiva são reduzidos pela metade (arredondado *para cima*).

0 PV ou menos — O personagem corre o risco de desmaiar a qualquer hora. Além dos efeitos acima, ele precisa de um sucesso num teste de HT no início do seu próximo turno, com uma penalidade de -1 para cada múltiplo *inteiro* de PV abaixo de zero. Um fracasso indica que ele desmaia (ou simplesmente para de funcionar, se não se tratava de um alvo vivo ou consciente); v. *Retomando a Consciência* (pág. 30). Um sucesso significa que ele pode agir normalmente, mas deve fazer um novo teste a *cada turno* para continuar agindo. *Exceção*: se escolher por Fazer Nada durante seu turno e não tentar nenhuma defesa ativa, o personagem pode permanecer consciente sem fazer testes. Ele só precisa fazer um teste nos turnos em que tentar uma defesa ativa ou escolher uma manobra diferente de Fazer Nada.

-1×PV — Além dos efeitos acima, o personagem deve fazer *imediatamente* um teste de HT para não morrer. (Se fracassar por uma margem de apenas 1 ou 2, ele estará morrendo, mas ainda não estará morto — v. *Ferimentos Fatais*, a seguir). Em caso de sucesso, o personagem ainda poderá falar, lutar, etc., como acima (até fracassar num teste de HT e sucumbir). Ele deve refazer esse teste sempre que alcançar um novo multiplicador negativo desse valor; ou seja, quando alcançar -2×PV, -3×PV e assim por diante. Por exemplo, um personagem com PV 11 deve fazer um teste para evitar a morte com -11 PV. Se sobreviver, ele deve fazer um novo teste com -22 PV, -33 PV e assim por diante.

-5×PV — O personagem morre imediatamente. Ele perdeu um total de *6 vezes sua quantidade inicial de PV*! Ninguém pode sobreviver a tanto dano.

-10×PV — Destruição corporal total — se isso fizer sentido, de acordo com o tipo de dano. 200 pontos de dano por flechas deixam um corpo destruído, mas ainda reconhecível; 200 pontos de dano por queimadura não deixam nada além de um torrão de carvão. Essa diferença pode ser importante em cenários onde a ressurreição, reanimação, etc., são possíveis!

Choque

Sempre que sofrer dano, um personagem sofre uma penalidade na DX e IQ igual aos PV perdidos — até um máximo de -4, independente dos ferimentos — *somente durante seu próximo turno*. Esse efeito, chamado de "choque", é temporário; os atributos voltam ao normal no turno seguinte.

O choque afeta as perícias baseadas na DX e IQ, mas *não* afeta as defesas ativas ou outras reações defensivas.

Ferimentos Graves

Um "ferimento grave" é um *único* ferimento que causa um valor de dano maior que metade do PV do personagem. Qualquer ferimento grave requer um teste de HT para evitar nocaute e atordoamento (a seguir).

Nocaute e Atordoamento

Sempre que sofrer um *ferimento grave*, um personagem deve fazer imediatamente um teste de HT para não ficar atordoado ou não ser nocauteado. Em caso de sucesso, ele não sofre nenhuma penalidade adicional à do choque.

Em caso de fracasso, ele fica atordoado; v. Efeitos do Atordoamento, a seguir. Ele cai no chão (se não estava) e deixa cair qualquer coisa que estava segurando. Este efeito é chamado de "nocaute". Em caso de fracasso por uma margem de 5 ou mais ou numa falha Crítica, o personagem perde a consciência! V. *Retomando a Consciência* (a seguir). Se estiver atordoado deve Fazer Nada em seu próximo turno. Ele pode usar qualquer defesa ativa enquanto estiver atordoado, mas sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de defesa.

No final do seu turno, o personagem pode fazer um teste contra a HT. Em caso de sucesso, ele se recupera do atordoamento e pode agir normalmente nos turnos seguintes. Em caso de fracasso, ele continua atordoado; novamente sua próxima manobra deve ser Fazer Nada, mas ele recebe outro teste no final do turno em questão… e assim por diante, até ele se recuperar do atordoamento.

Ferimentos Fatais

Se fracassar num teste de HT para evitar a morte por uma margem de 1 ou 2, o personagem não simplesmente cai morto, mas sofre um "ferimento fatal". Este é um ferimento tão grave que os danos internos podem matar a vítima mesmo depois que ela para de sangrar.

Um personagem mortalmente ferido fica imediatamente incapacitado. Ele pode ou não ficar consciente (a critério do MJ). Se ele sofrer mais algum ferimento, deve fazer outros testes de HT para evitar a morte; em caso de fracasso nesses testes, o personagem morre.

Enquanto estiver mortalmente ferido, o personagem deve fazer um teste de HT a cada meia hora para evitar a morte. Em qualquer fracasso, ele morre. Em caso de sucesso, ele resiste por mais meia hora — quando deve fazer outro teste. Num sucesso decisivo, ele se recupera milagrosamente: ele não está mais mortalmente ferido (mas ainda está incapacitado). Ele pode também se recuperar de um ferimento fatal com um sucesso em um teste de HT sempre que um tratamento médico ou cura mágica recuperar alguns de seus Pontos de Vida — mesmo que ele ainda tenha um número de PV negativo.

Ao se recuperar de um ferimento fatal, o personagem deve fazer um teste de HT. Em caso de fracasso, ele perde um ponto de HT permanentemente. Numa falha crítica, o MJ pode exigir que o personagem adquira uma desvantagem apropriada (pág. 10) ou algum outro efeito (ex., reduzir o nível de Aparência devido a cicatrizes, etc.).

Morte

Mesmo depois que um personagem é morto, seu jogador pode querer continuar registrando o dano. Em alguns mundos futuristas ou mágicos, os mortos podem ser trazidos de volta à vida se forem tratados rapidamente, contanto que o corpo esteja intacto em sua maior parte (não reduzido a menos de -10×PV).

A decapitação, degolação, etc., são capazes de matar qualquer um, independente de HT e PV. Se uma pessoa *indefesa* ou *inconsciente* for atacada de forma obviamente letal, ela morrerá. Nem se preocupe em fazer a avaliação de dano ou calcular o PV restante. Assuma que a vítima cai a -5×PV.

Isso não se aplica a uma vítima que está apenas *desatenta*. Se um personagem se aproxima sorrateiramente e crava uma faca nas costas de um sentinela, ele não pode matá-lo automaticamente. Os cálculos devem ser feitos de forma realística. Como se trata de um ataque surpresa, não há contra-ataque: portanto, o personagem pode tranquilamente fazer um Ataque Total! O sucesso na jogada de ataque é quase certo. A vítima não tem direito a nenhuma defesa ativa. O dano provavelmente será suficiente para incapacitar ou matar a vítima. Contudo, isso não é *automaticamente*.

Quando um PdJ ou PdM importante é morto de uma forma que não seja repentina ou cabal (como uma explosão), o MJ pode permitir uma "última ação". Se esta for um último golpe contra um inimigo, não deve durar mais que um turno. Se for uma última fala, o MJ poderá esticá-la um pouco para produzir um efeito dramático! Isso não tem nada a ver com realidade, é apenas divertido.

Recuperação

As regras de *Lesões* podem parecer duras, mas não se desespere… é possível se recuperar!

Retomando a Consciência

Um fracasso por uma margem de 5 ou mais no teste de nocaute, um fracasso num teste de HT para se manter consciente com 0 PV ou menos e muitas outras coisas podem deixar um personagem inconsciente. Fica a critério do MJ decidir se ele ficará *verdadeiramente* inconsciente ou apenas totalmente incapacitado em função da dor e dos ferimentos — seja o que for, o personagem não poderá *fazer* nada. Ele se recupera da seguinte maneira:

- Se tiver 1 ou mais PV restantes, o personagem acorda automaticamente em 15 minutos.
- Com 0 PV ou menos, mas ainda acima de -1×PV, o personagem deve fazer um teste de HT para acordar a cada hora. Em caso de sucesso, ele pode agir normalmente. Contudo, como ele não está com menos de 1/3 do PV, ele não tem seu Deslocamento e Esquiva reduzidos pela metade.
- Com -1×PV ou menos, o personagem está em maus lençóis. Ele tem direito a *um único* teste de HT para acordar depois de 12 horas. Em caso de sucesso, ele retoma a consciência e pode agir como descrito acima. Mas, se fracassar, ele não retoma mais a consciência sem tratamento médico ou cura mágica — em caso de sucesso em um teste de HT quando recuperar pontos de vida por estes meios, o personagem poderá despertar e agir como descrito anteriormente. Até receber ajuda, ele deve fazer um teste de HT a cada 12 horas; se fracassar em algum, ele *morre*.

Recuperação Natural

O descanso permite que um personagem recupere seu PV perdido, a não ser que o dano seja de um tipo que especificamente não possa ser curado naturalmente (v. um exemplo em *Enfermidades*, pág. 32). No final de cada dia de descanso e alimentação decente, um personagem pode fazer um teste de HT. Em caso de sucesso, ele recupera 1 PV. O MJ pode atribuir uma penalidade se as condições forem ruins, ou um bônus se as condições forem muito boas.

Primeiros Socorros

As duas principais utilizações da perícia Primeiros Socorros (pág. 17) envolvem a *aplicação de ataduras* e o *tratamento do choque*.

É necessário um minuto para aplicar pressão ou um torniquete para estancar um sangramento. Isso restaura 1 PV.

Depois de aplicadas as ataduras, o socorrista pode levar um tempo adicional para aplicar um curativo mais elaborado e tratar a vítima em relação ao choque. Ele deve manter a vítima agasalhada, confortável, calma e imóvel. Depois do tempo indicado na *Tabela de Primeiros Socorros*, o personagem pode fazer um teste de Primeiros Socorros.

Em caso de sucesso, o médico joga um dado conforme indicado na tabela para verificar quanto PV a vítima recupera — mínimo de 1 PV. Um sucesso decisivo restaura o máximo de PV possível! Essa jogada *inclui* o 1 PV das bandagens; portanto, um resultado de 1 PV não restaura mais PV.

Em caso de falha crítica, a vítima *perde* 2 PV em vez de recuperar!

Tabela de Primeiros Socorros

Nível Tecnológico	Tempo por Vítima	PV Restaurado
0–1	30 minutos	1d-4
2–3	30 minutos	1d-3
4	30 minutos	1d-2
5	20 minutos	1d-2
6–7	20 minutos	1d-1
8	10 minutos	1d
9+	10 minutos	1d+1

Fadiga

Muitas atividades, como correr longas distâncias, entre outras, podem causar "fadiga": uma perda temporária de Pontos de Fadiga. Os Pontos de Fadiga (PF) iniciais de um personagem são iguais à sua HT. Assim como o dano sofrido representa traumas físicos e são subtraídos do PV, a fadiga representa a energia perdida e reduz o PF. Sempre que perde PF, o personagem deve registrar a perda em sua planilha de personagem.

Pontos de Fadiga Perdidos

O texto abaixo relaciona os efeitos de estar com PF baixo ou negativo. Todos os efeitos são cumulativos.

Menos de 1/3 do seu PF remanescente — O personagem está muito cansado. Divida seu Deslocamento, Esquiva e ST pela metade (arredondado *para cima*). Isso *não* afeta as características baseadas na ST, como PV e dano.

0 PF ou menos — O personagem está à beira de um colapso. Se ele sofrer mais fadiga, cada PF perdido também resultará na perda de 1 PV. Para fazer qualquer coisa diferente de conversar ou descansar, o personagem precisa fazer um teste de Vontade; em combate, ele também precisa fazer um teste sempre que fizer uma manobra diferente de Fazer Nada. Em caso de sucesso, ele age normalmente. Se estiver se afogando, pode continuar buscando ar, mas ainda sofre normalmente a perda de 1 PV para cada PF perdido. Em caso de fracasso, ele cai por esgotamento, incapacitado, e não pode fazer *mais nada* até alcançar um valor positivo de PF.

-1×PF — O personagem perde a consciência. Enquanto estiver inconsciente, ele recupera o PF perdido como se estivesse descansando normalmente e acorda quando alcançar um valor positivo de PF. O PF de um personagem *nunca* pode cair abaixo deste nível. A partir deste valor, qualquer custo em PF é subtraído diretamente do PV!

Custos em Fadiga

As seguintes atividades normalmente resultam na perda de PF.

Combate: Qualquer batalha que dura mais de 10 segundos custa PF — um personagem gasta energia rapidamente quando luta por sua vida! Um personagem que *não* fizer nenhuma jogada de ataque ou de defesa durante uma luta está isento desse custo, embora outras ações (ex., lançar mágicas) apresentem seu próprio custo em PF. No *final* de um combate, aplique o custo de 1 PF *mais* um número adicional de PF igual ao nível de carga do personagem.

Esses custos são *por batalha*, não para cada 10 segundos de batalha. Uma batalha muito longa pode custar mais (a critério do Mestre), mas ela precisaria durar 2 ou 3 minutos (120 a 180 turnos!) para que o custo adicional se torne realista.

Caminhada: Utilize os custos em PF apresentados em participando de uma batalha, mas os aplique *por hora* de caminhada; ex., uma hora de marcha com carga leve custaria 2 PF.

Estafa: Carregar mais que a carga muito pesada ou empurrar/puxar algo muito pesado custa 1 PF *por segundo* (v. *Levantar e Mover Objetos*, pág. 23).

Corrida ou Natação: A cada 15 segundos de disparada ou a cada minuto de corrida ou natação ritmada, o personagem deve fazer um teste de HT para evitar a perda de 1 PF.

Fome: Um ser humano precisa de três refeições por dia. Ele perde 1 PF a cada refeição perdida.

Desidratação: Um humano (ou elfo, anão, etc.) necessita de 2 litros de água por dia — 3 em climas quentes, 5 no calor do deserto! Se beber menos que o necessário, ele perde 1 PF a cada oito horas. Se beber menos de um litro num dia, ele perde 1 PF e 1 PV *adicional* por dia. Um personagem pode recuperar todo PF perdido devido à desidratação durante um dia de descanso com água em abundância. Essa recuperação de PV perdido acontece na velocidade normal.

Sono: Quando fica acordado mais tempo que seu dia normal (normalmente 16 horas), um personagem começa a ficar cansado. Ele perde 1 PF se não for dormir, mais 1 PF a cada quarto de dia útil (normalmente quatro horas) que ficar acordado depois *disso*.

Se perder metade ou mais do seu PF em função da perda de sono, o personagem deve fazer um teste de Vontade a cada duas horas que estiver inativo (ex., montando guarda). Em caso de fracasso, ele adormece, dormindo até ser acordado ou até completar um período inteiro de sono. Em caso de sucesso, o personagem se mantém acordado, mas sofre uma penalidade de -2 nos testes de DX, IQ e de autocontrole.

Se estiver com menos de 1/3 do seu PF devido à sono perdido, o personagem deve fazer um teste, como acima, a cada 30 minutos de inatividade ou a cada duas horas de ação. Isso pode ser muito perigoso!

Recuperação da Fadiga

Um personagem pode recuperar PF perdidos "normalmente" com um descanso calmo. Ler, falar e pensar são permitidos; andar por aí ou fazer qualquer coisa mais extenuante *não* são. O PF perdido é recuperado à razão de 1 PF a cada 10 minutos de descanso. O Mestre pode permitir que o personagem recupere 1 PF adicional se comer uma refeição decente *enquanto descansa*. Algumas drogas, poções mágicas, etc., são capazes de restaurar PF perdido, assim como algumas mágicas.

Um personagem só pode se recuperar da perda de fadiga provocada por *sono perdido* ao dormir por pelo menos um período completo de sono. Isso restaura 1 PF. Um personagem também precisa de comida ou água para recuperar PF perdido por fome ou desidratação; conforme visto anteriormente.

Outros Perigos

Além dos riscos comuns de combates com espadas, pistolas e mágicas, os aventureiros frequentemente lidam com outros perigos.

Calor

Em tempo quente comum, um personagem não sofre efeitos adversos se ficar na sombra e não se mover muito. Contudo, um personagem *ativo* em temperaturas que se encontram nos últimos 5 °C de sua zona de conforto — de 27–32 °C para humanos — precisa fazer um teste de HT a cada 30 minutos.

Um fracasso custa 1 PF. Numa falha crítica, o personagem sofre de insolação: perde *1d* ponto de PF. Como sempre, se cair abaixo de 0 PF, o personagem começa a perder 1 PV para cada PF perdido. Ele não pode recuperar o PF ou PV perdido em função do calor até se deslocar para um ambiente mais fresco.

Da mesma forma, em temperaturas até 15 °C acima de sua zona de conforto (32–47 °C para humanos), o personagem perde 1 PF adicional sempre que perder PF por estafa ou desidratação. Em temperaturas até 33 °C acima da zona de conforto (47–65 °C para humanos), a perda é de *2* PF.

Chamas

Se passar *parte* de seu turno em um hexágono em chamas (ex., correndo através delas), um personagem sofre 1d-3 ponto de dano por queimadura. Se passar um turno *inteiro* em uma fogueira de intensidade moderada — ou se estiver pegando fogo — ele sofre 1d-1 ponto de dano por segundo. Fogueiras muito intensas causam mais dano; por exemplo, metal fundido ou uma fornalha causam 3d pontos de dano por segundo!

A exposição contínua ao fogo também pode resultar em calor intenso que causa fadiga, mesmo que as chamas não penetrem a RD do personagem. V. *Calor* (acima).

Um *único* ataque que causa pelo menos 3 pontos de dano por queimadura ateia fogo a *parte* das roupas da vítima. Isso provoca 1d-4 ponto de dano por queimadura por segundo e distrai o alvo (penalidade de -2 na DX, a menos que o dano não afete a vítima). Para apagar o fogo, a vítima deve abafá-lo com as mãos. Isso requer um teste de DX e cada tentativa e exige uma manobra Preparar.

Um *único* ataque que causa pelo menos 10 pontos de dano por queimadura ateia fogo a *toda* a roupa da vítima. Isso causa 1d-1 ponto de dano por queimadura por segundo e distrai *muito* o alvo (penalidade de -3 na DX, exceto nos testes para apagar o fogo). Para apagar o fogo, a vítima deve rolar no chão. Isso requer um teste de DX

e cada tentativa exige *três* manobras Preparar. Pular na água requer apenas um segundo e automaticamente extingue o fogo.

Em todos os casos, lembre-se de aplicar a penalidade de choque à DX se as chamas causarem algum dano!

Colisões e Quedas

Os *Pontos de Vida* e a *velocidade* de um objeto ou pessoa determinam o dano da colisão. A "velocidade" mede quão rápido o corpo está se movendo em metros por segundo (3 km/h = 1 m/s).

Um objeto em colisão causa um número de dados de dano por contusão igual a (PV × velocidade)/100. Se o dano for menor que 1d, considere como 1d-2.

Quando um objeto em movimento atinge um objeto estacionário grande demais para ser empurrado — como o chão, uma montanha ou um iceberg — ele causa o dano de colisão normal sobre o objeto e sobre *si mesmo*. Se o obstáculo puder ser quebrado, o objeto em movimento não pode causar ou sofrer mais dano que o PV + RD do obstáculo.

Queda

Uma queda é uma colisão contra um objeto imóvel: o chão. Descubra a velocidade do personagem (em m/s) no momento em que ele atinge o chão usando a tabela a seguir:

Tabela de Velocidade em Quedas

Queda	Velocidade	Queda	Velocidade
1 metro	5	20 metros	21
2 metros	7	30 metros	26
3 metros	8	40 metros	30
4 metros	9	50 metros	33
5 metros	10	75 metros	40
10 metros	15	100 metros	47
15 metros	18	1.000 metros	146

Quando um objeto cai *sobre* alguém, determine sua velocidade na tabela acima e calcule o dano como se fosse uma colisão comum.

Enfermidades

Moléstias e doenças estranhas podem afetar aventureiros em terras distantes… ou mesmo em casa. A busca por uma cura — seja para a doença lúgubre da princesa, uma praga alienígena ou uma bioarma terrorista — é um excelente artifício para usar em um enredo.

As coisas mais importantes a se saber sobre uma enfermidade em questão são:

Teste de Resistência: É o teste contra a HT para evitar a doença. A maior parte das doenças permite um teste contra HT a HT-6. Em caso de sucesso, a vítima não contrai a doença. Em caso de fracasso, ela a contrai, mas tem direito a novos testes — uma vez por "ciclo" — para se livrar dela.

Retardo: Este é o período de incubação — o tempo entre a exposição inicial e o surgimento dos primeiros sintomas. Este período é de 24 horas para uma doença "genérica", mas pode variar consideravelmente para doenças reais.

Dano: Este é o efeito da doença em termos de regras. O dano normalmente é de 1 ponto de dano por toxina, mas pode ser maior — até 1d — para doenças virulentas. A RD não protege contra doenças! Os sintomas (febre, espirros, tosse, manchas, erupções, etc.) aparecem depois que a vítima começa a sofrer dano. Qualquer dano causado por uma doença *não* se cura naturalmente até que a vítima consiga um sucesso no teste de HT para se recuperar!

Ciclos: Uma doença pode provocar dano às suas vítimas em intervalos regulares até que elas consigam um sucesso no teste de HT *ou* até que os ciclos terminem. O intervalo "padrão" entre os testes de HT é de um dia. O número de ciclos varia com a mortalidade da doença; por exemplo, uma doença potencialmente fatal pode provocar apenas 1 PV por ciclo, mas pode durar 20 a 30 ciclos.

Depois que os sintomas de uma doença ficam aparentes, sua identificação requer um teste contra Diagnose. Esse teste não é capaz de identificar uma enfermidade nova, mas um resultado suficientemente bom pode dar informações que permitam o tratamento.

Remédios apropriados — ervas, drogas, etc. — podem conferir um bônus aos testes cíclicos de HT para eliminar determinadas doenças. Em NT6+, antibióticos (ex., penicilina) conferem um bônus de +3 para eliminar a maior parte das doenças bacterianas.

Frio

O frio pode ser fatal. A armadura oferece sua RD normal contra esses ataques "instantâneos" de frio, mas ela precisaria ser isolada (termicamente) ou aquecida para proteger contra exposições prolongadas a ambientes frios.

A cada 30 minutos num clima congelado "natural". Para a maior parte dos humanos, isso significa temperaturas abaixo de 2 °C. Sob vento leve (15+ km/h), o teste deve ser feito a cada 15 minutos. Sob vento forte (50+ km/h), a cada 10 minutos. Além disso, ventos fortes podem significativamente reduzir a temperatura efetiva (esse é o "fator resfriante do vento"). Veja alguns modificadores abaixo:

Situação	Modificador no teste de HT
Roupa nenhuma ou leve	-5
Roupas normais de inverno	+0
Roupas "polares"	+5
Traje aquecido	+10
Roupas molhadas	-5 adicional
Cada 5 °C abaixo de -18 °C de temperatura *efetiva*	-1

Um fracasso custa 1 PF. Como sempre, ao chegar a 0 PF, o personagem começa a perder 1 PV para cada PF perdido. A recuperação de PF ou PV perdidos em razão do frio requer abrigo adequado e uma fonte de calor (fogueira, aquecedor elétrico, calor corporal, etc.).

Sufocamento

Se estiver *completamente* sem ar, o personagem perde 1 PF por segundo. Se estiver se afogando depois de fracassar num teste de Natação, ele consegue *um pouco* de ar, mas também inala água e deve fazer um teste contra o NH em Natação a cada cinco segundos; em caso de fracasso, ele sofre 1 PF (v. *Natação*, pág. 23).

Com 0 PF, o personagem deve fazer um teste de Vontade por segundo para se manter consciente. Independente de PF ou PV, o personagem morre depois de quatro minutos sem ar.

Se conseguir ar puro antes de morrer, o personagem para de perder PF e começa a recuperar PF na velocidade normal (v. *Recuperação da Fadiga*, pág. 31). Se estiver inconsciente, um personagem acorda ao chegar a 1 PF. Se ele já estava se afogando, a pessoa que resgatá-lo *também* precisa de um sucesso num teste de Primeiros Socorros para remover a água dos pulmões da vítima para salvá-la.

Uma vítima que ficou sem ar por mais de 2 minutos precisa fazer um teste de HT para evitar danos cerebrais permanentes: -1 em IQ.

Venenos

Os venenos podem aparecer em armas; em dardos, agulhas ou cravos em armadilhas; em alimentos ou bebidas oferecidas por um inimigo traiçoeiro; basicamente onde o personagem menos espera.

As coisas mais importantes a se saber sobre um veneno são:

Retardo: A maioria dos venenos precisa de alguns segundos ou horas para surtir efeito. Isso quase *sempre* acontece nos agentes digestivos.

Resistência: Alguns venenos permitem que a vítima faça um teste de HT para resistir. Esse teste deve ser feito depois do tempo de retardo (se houver). Muitas vezes há um modificador: um veneno suave pode pedir um teste contra HT+2, enquanto um veneno quase impossível de se resistir pode pedir um teste contra HT-8! HT a HT-4 é o mais comum. A RD nunca modifica este teste.

Se estiver envolvido num *ambiente* venenoso (como numa nuvem de gás ou atmosfera tóxica) e obtiver um sucesso no teste inicial de HT, o personagem deve fazer outro teste a cada segundo até ser afetado pelo veneno ou até deixar a área. Se o veneno tiver algum retardo, o teste deve ser feito a cada período de retardo em vez de uma vez por segundo.

Efeitos: O efeito mais comum de um veneno é o dano *por toxina* ou *fadiga*. Venenos suaves causam apenas 1 PV ou PF; venenos mais potentes podem causar 1d ou mais. A RD não surte nenhum efeito sobre esse dano. As perdas de PV e PF se curam normalmente.

Mundos de Jogo

Quando estiver desenvolvendo um novo cenário para seu grupo, comece com a lista a seguir. Ela não definitiva, mas se você gastar algum tempo descrevendo estes itens, certamente estará alguns passos à frente para um bom começo.

Idiomas
Leis e Costumes
Governo e Sociedade
Níveis Tecnológicos
Economia
Outros Planos de Existência (se houver)
Cenários para Aventura
Perícias, Empregos e Profissões
Armas e Combate

A Planilha de Planejamento de Campanha e outros formulários, planilhas e materiais de suporte para ***GURPS*** *estão disponíveis em* **http://t.me/modulobasico**

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome _____ Jogador _____ Total de Pontos _____

Altura ____ Peso ____ Mod. de Tamanho ____ Idade ____ Pontos p/ Gastar ____

Aparência _____

					ATUAL		
ST		[ ]	**PV**			[ ]
DX		[ ]	**Vont**			[ ]
IQ		[ ]	**Per**			[ ]
					ATUAL		
HT		[ ]	**PF**			[ ]

Línguas	Falada	Escrita
_____		[ ]
_____		[ ]
_____		[ ]
_____		[ ]
_____		[ ]

RD

NT: _____ [ ]

Familiaridades Culturais

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ____ **DANO GdP** ____ **GeB** ____

VEL. BÁSICA ____ [ ] **DESL. BÁSICO** ____ [ ]

CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	____	DB×1	____	Esquiva	____
Leve (1) = 2×BC	____	DB×0,8	____	Esquiva -1	____
Média (2) = 3×BC	____	DB×0,6	____	Esquiva -2	____
Pesada (3) = 6×BC	____	DB×0,4	____	Esquiva -3	____
Muito Pesada (4) = 10×BC	____	DB×0,2	____	Esquiva -4	____

APARAR

BLOQUEIO

Modificadores de Reação

Aparência _____

Status _____

Reputação _____

_____

_____

_____

_____

VANTAGENS E QUALIDADES

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

_____ [ ]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]
_____			[ ]

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ________________

Você pode copiar esta planilha para uso pessoal apenas. Esta e outras planilhas de *GURPS* podem ser baixadas em **www.sjgames.com/gurpsresources/**
Copyright © 2004.
Steve Jackson Games Incorporated.
Todos os direitos reservados.

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Observações	Custo	Peso

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	CL	Obs.	Custo	Peso

TABELA DE VELOCIDADE/ DISTÂNCIA

Tabela completa na pág. MB550.

Modificador Velocidade/ Distância	Medida Linear (distância/ velocidade)
0	2 m ou menos
-1	3 m
-2	5 m
-3	7 m
-4	10 m
-5	15 m
-6	20 m
-7	30 m
-8	50 m
-9	70 m
-10	100 m
-11	150 m
-12	200 m
-13	300 m
-14	500 m
-15	700 m

PONTO DE IMPACTO

Modificador	Ponto
0	Tronco
-2	Braço/ Perna
-3	Virilha
-4	Mão/ Pé
-5	Pescoço
-5	Rosto
-7	Crânio

Ataques que causam dano *por perfuração* ou *perfurantes* também podem visar:

Modificador	Ponto
-3	Órgãos Vitais
-9	Olhos

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso
Totais:		$	Kgs.

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM

____

____

____

____

____

____

____

____

____

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias_____ [ ]

Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural_____ [ ]

Desvantagens/Peculiaridades_____ [ ]

Perícias/Técnicas_____ [ ]

Outros_____ [ ]

Bem-vindo ao *Sistema Universal e Genérico de Interpretação de Papeis*!

Com ***GURPS***, você pode ser quem quiser — um herói elfo lutando pelas forças do bem, uma *femme fatale* sombria em uma missão secreta, um espadachim futurístico esquartejando inimigos com uma espada de força na mão e uma bela mulher ao seu lado… ou literalmente qualquer outra coisa! Graças à sua flexibilidade, escrita de qualidade e facilidade de uso, ***GURPS*** tem sido o principal RPG universal por décadas!

O ***GURPS Lite*** é uma condensação de 32 páginas das regras básicas do ***GURPS***. Abrange os fundamentos da criação de personagem, combate, testes de habilidade, aventuras e domínio do jogo para o ***GURPS*** *Quarta Edição*.

O objetivo do ***GURPS Lite*** é ajudar os Mestres a trazer novos jogadores para o jogo, sem assustá-los com o ***GURPS Módulo Básico*** completo, e uma pilha de suplementos! Com o ***GURPS Lite***, você pode mostrar aos seus jogadores o quão simples o ***GURPS*** realmente é.

Por **Scott Haring** e **Sean Punch**

Editador por **Andrew Hackard e Steve Jacson**

Arte da Capa por **Abrar Ajmal** e **Bob Stevlic**

Ilustrado por **Chris Dien, Torstein Nordstrand, Bob Stevlic** e **Eric Wilkerson**

®

Guilda dos Escribas de Tredroy

STEVE JACKSON GAMES

www.sjgames.com